



Schritt für Schritt-Anleitung mit Beispielen



Ergänzung zum Handbuch

Inhalt

1 Schritt für Schritt-Anleitung	2
2 Grundlagen	2
3 Kapitel und Arbeit mit Bildern	4
4 "Bild, Text, Sound"-Objekt	9
5 Collage-Objekt	12
6 Text-Objekt	15
7 Bild mit Effekten-Objekt	20
8 Parallelobjekt	21
9 Eigene Objekte	23
10 Sound-Objekt	25
11 Hintergrundmusik	30
12 Animierte Transparenz	36
13 Benutzerdefinierte Ansichten	40

1 Schritt für Schritt-Anleitung

Wozu dient diese zusätzliche Anleitung? Während das große Handbuch versucht, die Diashow allgemein zu beschreiben und auf sämtliche Funktionen einzugehen, beschränkt sich die Anleitung auf konkrete Beispiele.



Es kann bei weitem nicht jedes Detail durch hier genannte Vorgehensweise beschrieben werden. Es gibt oft auch mehrere Wege, die zum Ziel führen. Für eine ausführliche Beschreibung der einzelnen Funktionen schlagen Sie bitte in den entsprechenden Kapiteln des Handbuches nach.

Vielen Dank für die Unterstützung bei dieser Anleitung an:

Michael Petz (Initiator, Autor)
Schiwago (Internetseite, PDF-Umsetzung)
Wolfgang1

Unser ganz besonderer Dank gilt Michael Petz (MP), der diese Anleitung initiiert und als "Kleine Hilfe für..." im Internet bereit gestellt hat.

2 Grundlagen

Im Folgenden werden die vorbereitenden Maßnahmen und Grundlagen zur Erstellung einer Diashow mit der AquaSoft DiaShow XP beschrieben.



Dies ist nur eine von vielen Möglichkeiten. Die folgenden Grundbemerkungen mögen etwas kompliziert sein, dienen aber dazu, umfangreichere Diashows von Grund auf strukturiert zu erstellen. Sie werden später froh sein, nicht einfach losgearbeitet zu haben.

1. Schritt: Bilder auf den PC laden

Speichern Sie die Bilder von Ihrer Kamera in einem Ordner auf der Festplatte ab. Natürlich können Sie auch Bilder verwenden, die bereits auf dem Computer vorhanden sind.

Sichten Sie alle Fotos und bearbeiten Sie sie gegebenenfalls nach.



Jetzt haben Sie alle brauchbaren Fotos in der höchstmöglichen Auflösung und in der nach Ihrem Geschmack besten Darstellung. Machen Sie ein Backup auf CD, evtl. für spätere Papierabzüge oder zur Wiederherstellung nach einem Datenverlust.

2. Schritt: Vorbereiten der Bilder



Dazu etwas Mathematik: Für dieses Bildchen wird nach der Nachbearbeitung z.B. eine Grösse von

2,2 MB angezeigt. Die Auflösung ist 2048 x 1536.

Wird das Bild in der DiaShow XP geöffnet, macht der Arbeitsspeicher aber eine andere Rechnung auf:

$$2048 \times 1536 \times (3 \text{ Farben} + 1 \text{ Transparenz}) \text{ je Pixel} = \mathbf{12 \text{ MB}}$$

Soviel belegt das Bild in jedem Fall beim Laden, egal ob die Datei auf der Festplatte viel kleiner ist! Dann wird es intern weiterverarbeitet und auf die Bildschirmauflösung heruntergerechnet, im Beispiel jetzt 1024 x 768. Man kann dem Computer die Arbeit auch abnehmen und die Bilder vorher bereits auf 1024 x 768 herunterrechnen. Dafür eignen sich Programme wie AquaSoft Barbecue oder Irfan View.

Nach der Verkleinerung der Bilder wird eine Grösse von z.B. 0,2 MB angezeigt, die tatsächliche Arbeitsspeicherbelastung ergibt:

$$1024 \times 768 \times (3 \text{ Farben} + 1 \text{ Transparenz}) \text{ je Pixel} = \mathbf{3 \text{ MB}}$$

Warum Bilder mit einer hohen Auflösung in die Diashow laden, die dann sowieso nicht besser angezeigt werden können, da

1. die Bildschirm-Auflösung Grenzen setzt
2. der Arbeitsspeicher unnötigerweise höher belastet wird
3. die Performance der Diashow u.U. leidet.



Digitalkameras benennen die Bilder meist nichtssagend (z.B. DSC02564.JPG). Belassen Sie diese Bild-Dateinamen bei, um den Bezug von Bild-Dateinamen in der Diashow und dem Bild-Dateinamen auf dem CD-Backup beizubehalten.

Grund: Während einer Diashow schreit plötzlich ein Betrachter auf und möchte dieses soeben gesehene Bild als Papierabzug. Dann finden Sie die Datei auf der Backup-CD sofort wieder.

Möchten Sie bereits vor der Diashow-Erstellung eine gewisse Vorsortierung bzw. Einteilung mit dem Dateinamen vornehmen, steht dem nichts entgegen. Ein nachträgliches Umbenennen der Bilder sollten Sie direkt in der DiaShow XP über den Menüpunkt Objekt / Umbenennen vornehmen. Anderenfalls findet das Programm die Bilder nicht mehr wieder!

3. Schritt: Überlegungen zur Struktur der Diashow

Wie sollte nun die Objekt-Struktur einer Diashow aussehen? Wie bekannt, führen viele Wege nach Rom.

Parallele Strukturen (gleichzeitig) beeinflussen die Performance höher als sequenzielle Strukturen (nacheinander).

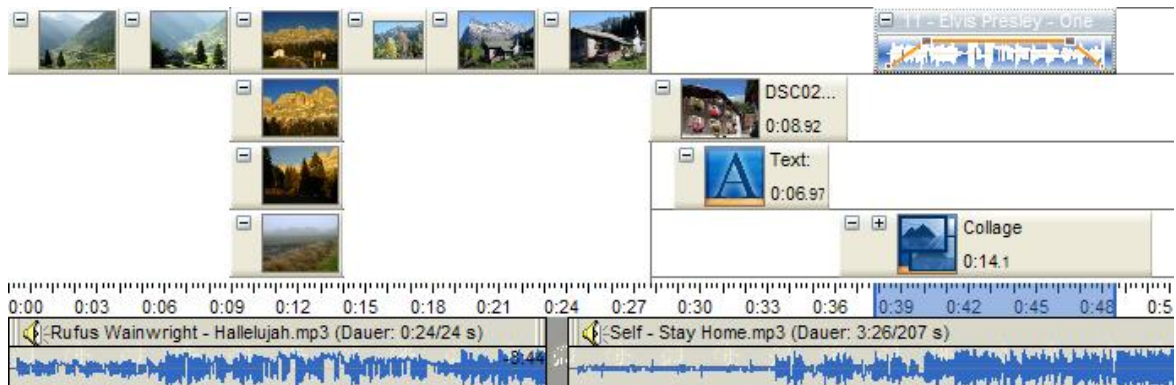
Eine Vorgehensweise, die auch ein nachträgliches Einfügen oder Löschen von Bildern möglich macht, ohne große Probleme mit der Bild-Ton-Synchronisation zu bekommen, sieht folgendermaßen aus:

Ganz oben in der Struktur steht immer ein Kapitel-Objekt. Damit können Sie Ihre Diashow wie ein Buch in Kapitel unterteilen.

In die Kapitel werden alle Objekte (Bilder) zunächst nacheinander eingefügt und nur bei Bedarf ein Parallelobjekt zuhelfe genommen.

Ein Parallelobjekt ist z.B. sinnvoll

- wenn ein Sound zu einem oder mehreren Bildern ertönen soll
- wenn der Sound unabhängig vom Bild sein soll
- wenn bewegter oder animierter Text einem Bild zugeordnet werden soll



Im Bild ist ein aufgeklapptes Kapitel, darin 2 Bilder – Collage – 3 Bilder – Parallelobjekt mit animiertem Text, Sound zu einer Collage, usw.



Werden Änderungen, wie z.B. Verweildauer eines Objekts oder Einfügen von Objekten, vorgenommen, die in die Abspielzeit der Hintergrundmusik fallen, muss die Musik evtl. wieder angepasst werden.

3 Kapitel und Arbeit mit Bildern

Ein Kapitel ist ein sogenanntes Container-Objekt. In diesen Container kann man weitere Objekte, wie z.B. Bilder, Parallelobjekte, Text, Collagen usw. mit der Maus mittels Drag&Drop ziehen.

Wie der Name schon sagt, verwendet man das Kapitel, um seine Diashow zu gliedern. Es sollte immer das oberste Objekt (Wurzelobjekt) in einer Objektstruktur sein.

Beispiel:



Die nun folgende Vorgehensweise baut schrittweise auf und beinhaltet in vielen Fällen das „Handwerkszeug“, das auch in anderen Situationen bzw. bei Objekten der Show-Erstellung gebraucht wird.

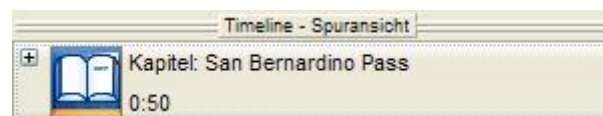
Schritt 1: Kapitel erstellen

Ziehen Sie das Icon „Kapitel“ aus der Toolbox mittels Drag&Drop in die Timeline.



Schritt 2: Kapitel-Name

Klicken Sie das Kapitel in der Timeline an und vergeben in den Objekteigenschaften einen passenden Namen.



Der Name erscheint dann auch im Objekt in der Timeline.



Geben Sie Ihren Kapiteln immer aussagekräftige Namen. Obwohl diese während des Abspielens nicht angezeigt werden, helfen Sie Ihnen enorm bei der Übersicht in größeren Diashows.

Schritt 3: Ein Bild einfügen

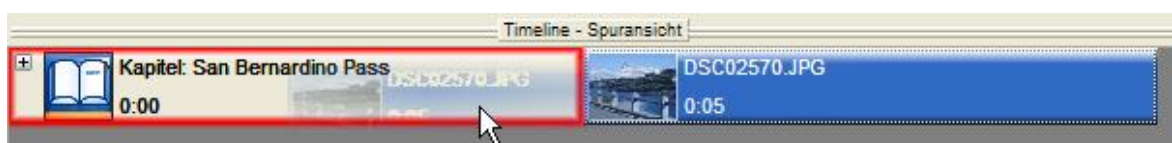
Ein Kapitel selbst ist beim Abspielen der Diashow nicht sichtbar. Um etwas sichtbares zu erzeugen, müssen die Bilder eingefügt werden.



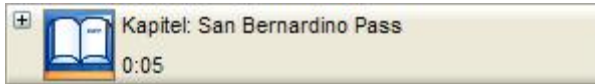
Durch einen Klick auf '+' können Sie Bilder einfügen. Für das Beispiel zunächst nur ein Bild.

Das Bild wird rechts vom Kapitel eingefügt.

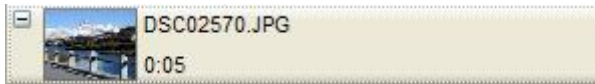
Ziehen Sie das eingefügte Bild mit Drag&Drop auf das Kapitel und achten Sie dabei darauf, dass um das Kapitel ein roter Rahmen sichtbar wird. Erst dann wird das Bild in das Kapitel aufgenommen.



Das Kapitel erhält dadurch die Dauer 5 s und ein  in der linken oberen Ecke. Damit kann man den Inhalt aufklappen.




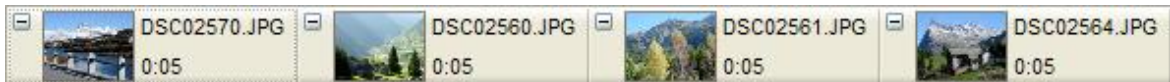
Aufgeklappt offenbart das Kapitel nun das eben eingefügte Bild



Mit einem Klick auf das  kann man den Container „Kapitel“ wieder schliessen.

Schritt 4: Mehrere Bilder einfügen

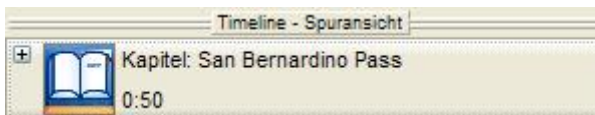
Klicken Sie das eben hinzugefügte Bild anklicken an und fügen mit dem '+'-Icon  weitere Bilder ein. Nun können Sie mehrere Bilder auf einmal auswählen und diese werden gleich in das Kapitel nacheinander eingefügt.



Wurden bereits mehrere Bilder ausserhalb des Kapitel-Objekts in die Timeline eingefügt und sollen aber nun doch in das Kapitel übernommen werden, geht man wie folgt vor:

Erstes Bild anklicken und die Maus mit Umschalt + Klick auf das letzte Bild ziehen. Alle dazwischen liegenden Bilder sind markiert. Mit Drag&Drop können nun alle markierten Bilder in das Kapitel gezogen werden. Die Reihenfolge bleibt unverändert. Will man Bilder in das Kapitel ziehen, die nicht aufeinanderfolgen, kann man mit Strg + Klick die Bilder selektiv auswählen.

Klappt man das Kapitel wieder zu, wird die Gesamtdauer angezeigt.



Ein weiterer Vorteil eines Kapitels als oberstes Objekt ist, dass im geschlossenen Zustand die Gesamtdauer komprimiert (also verkürzt) angezeigt wird. Bei längeren Kapiteln spart man sich das Scrollen nach rechts zum Ende einer Show. Das Ganze wird übersichtlicher.

Beispiel:



Obwohl die Diashow über 14 Minuten lang ist, wird die Zeit in den Kapiteln komprimiert. Diese verkürzte Darstellung ist an der dunkleren Zeitskala zu erkennen.



In der rechten unteren Ecke kann man mit den Lupensymbolen die Objektlängen vergrößern bzw. verkleinern.



Schritt 5: Bilder verschieben

Ziehen Sie das zu verschiebende Bild mit Drag&Drop an die Stelle innerhalb des Kapitels, bis ein roter senkrechter Balken als Einfügemarke erscheint. Dann Maustaste loslassen. Das oder die Bilder (Mehrfachauswahl auch hier möglich) werden nach rechts eingefügt.

Schritt 6: Bild-Verweildauer

6.1. Standardverweildauer



Jedes Bild, das eingefügt wird, hat zunächst die eingestellte Standardverweildauer, änderbar in Optionen / Diashow-Einstellungen / Grundeinstellungen.



Wird die Standardverweildauer geändert, ändert sich auch die Dauer aller Bilder in der Diashow.

6.2. Verweildauer ändern

6.2.1 Ändern über Objekteigenschaften



Klicken Sie ein Bild in der Timeline an, können Sie in den Objekteigenschaften das Uhren-Symbol anwählen und die Verweildauer abändern.

Sowie das Uhren-Symbol gedrückt ist, besteht keine Abhängigkeit mehr zur Standardverweildauer aus den Diashow-Einstellungen.

Schaltet man das Uhren-Icon per Klick wieder aus, so ändert sich die Verweildauer wieder automatisch auf den Standardwert!

6.2.2 Ändern per Drag&Drop

Klicken Sie ein Bild in der Timeline an und bewegen Sie Maus auf das Bildende. Der Cursor wechselt in einen waagerechten Doppelpfeil. Klicken Sie jetzt mit der linken Maustaste und ziehen das Bildende nach rechts. Die Verweildauer ändert sich entsprechend. Die nachfolgenden Bilder werden mit ihren eingestellten Zeiten nach rechts verschoben. Natürlich geht es auch umgekehrt nach links, die Verweildauer wird entsprechend kleiner.

Die Zeitanzeigen des ausgewählten Bildes in der Timeline und in den Objekteigenschaften werden automatisch mitgeführt.

Schritt 7: Bild ersetzen

Um nur einen Bilddateinamen zu ersetzen, aber sämtliche Einstellungen zu belassen, klicken Sie das zu ersetzende Bild an:



In den Objekteigenschaften kann nun ein anderes Bild ausgewählt werden. Das alte Bild wird durch das neue ersetzt. Die für das alte Bild eingestellten Parameter, wie z.B. Verweildauer usw., werden vom neuen Bild übernommen.

Schritt 8: Bild entfernen

Um ein Bild komplett zu entfernen, klicken Sie es mit der rechten Maustaste in der Timeline an und wählen „Entfernen“. Den gleichen Effekt haben Sie mit einem Klick im Menü auf "-".



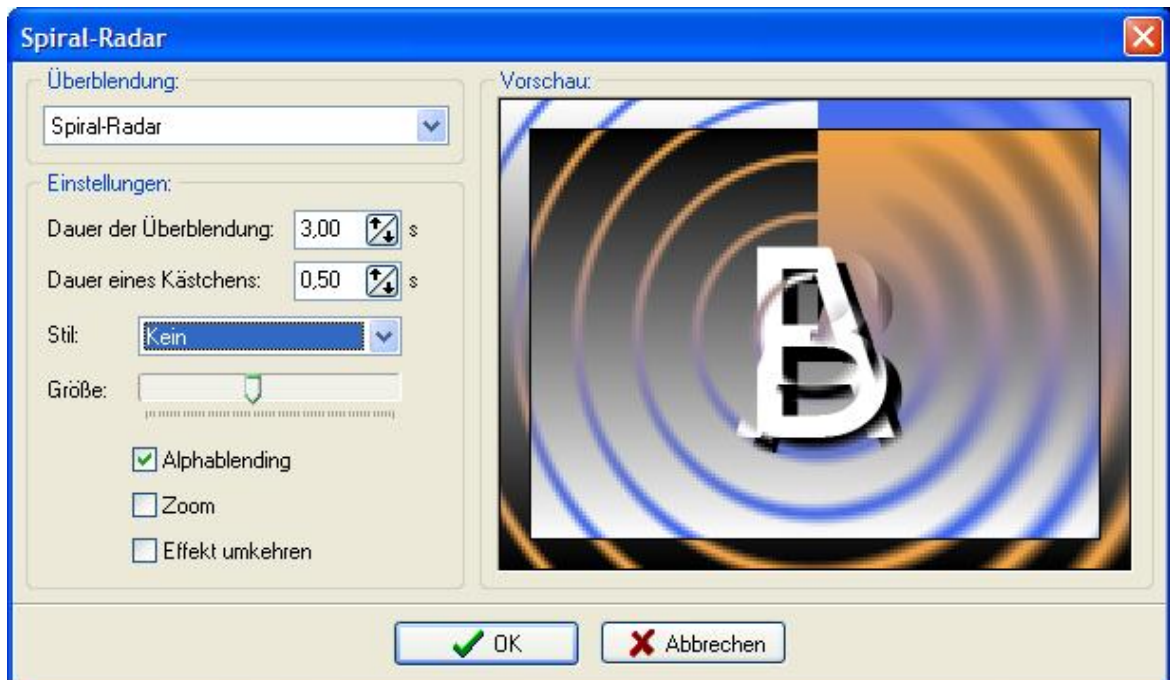
Schritt 9: Überblendungen festlegen



Eine Liste der Überblendungen finden Sie direkt in den Objekteigenschaften. Wählen Sie eine Überblendung entweder direkt über die Auswahlliste aus oder klicken Sie auf den Button neben der Liste.



Die Zufallsauswahl für Überblendungen lässt sich über Optionen / Diashow-Einstellungen / Überblendungen eingrenzen.



Nach dem Klick öffnet sich eine Dialogbox, in der die Überblendungen ausgewählt und konfiguriert werden können. Eine Einstellung, die jede Überblendung bietet, ist die Dauer. Andere Einstellungen sind auf bestimmte Überblendungen bezogen und werden nur dort angezeigt.



Wählen Sie die Dauer der Überblendung lieber etwas länger, sie wirkt dadurch sanfter! Sie sollte aber nicht länger sein, als die Verweildauer des Bildes, weil die Darstellung sonst abbricht.

4 "Bild, Text, Sound"-Objekt

Das "Bild, Text, Sound"-Objekt ist ein Objekt, das, wie der Name schon sagt, 3 wichtige Funktionen zusammenfasst. Ihm kann ein frei platzierbares Bild, ein ebenso frei platzierbarer oder an das Bild gebundener Text und ein Sound zugeordnet werden.



Dieses Objekt unterstützt keine Animationen und Bewegungspfade. Dazu wählen Sie das Objekt "[Bild mit Effekten](#)" sowie das einzelne [Text-Objekt](#).


Im vorigen Kapitel wurde die [Behandlung der Bilder](#) beschrieben. Im Folgenden wird nur die Texterstellung erläutert. Zum Sound, siehe [Sound-Objekt](#).

Das Beispiel wird in dem bereits erzeugten Kapitel weiter erklärt.

Schritt 1: "Bild, Text, Sound"-Erstellen

Um ein neues Objekt zu erstellen, ziehen Sie das Icon „Bild, Text, Sound“ aus der Toolbox mittels Drag&Drop in die Timeline an die gewünschte Position.



Es gibt verschiedene Objekt-Typen. Standardmäßig wird das "Bild, Text, Sound"-Objekt eingefügt, wenn Sie über das -Symbol Bilder einfügen. Dieses Verhalten lässt sich aber in der Toolbox ändern.

Die im vorigen Kapitel bereits eingefügten Bilder, sind ebenfalls "Bild, Text, Sound"-Objekte. Wenn Sie das Bild anklicken, sind folgende Objekteigenschaften verfügbar:



Schritt 2: Bild-Parameter einstellen

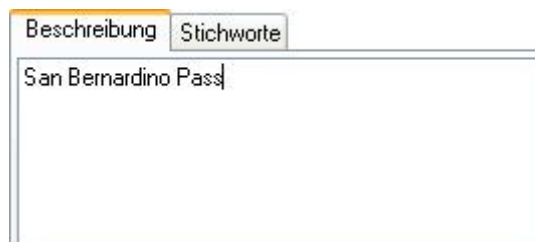
Hier stellen Sie alles ein, was das Bild betrifft: Dateinamen, Überblendung, Position, Hintergrundfarbe etc.



Im Vorschauenfenster lässt sich das Bild mit der Maus verschieben und die Größe ändern.

Schritt 3: Text-Parameter einstellen

Das Eingabefeld für den Text befindet sich nicht in den Objekteigenschaften, sondern je nach [Ansicht](#) meist darunter.



Geben Sie im Feld "Beschreibung" den gewünschten Text ein. Dieser erscheint im Bild im Vorschauenfenster standardmäßig in der unteren linken Ecke.



Auf der Seite "Text" in den Objekteigenschaften lassen sich nun die aus der Textverarbeitung bekannten Einstellungen vornehmen, wie Schriftart, Schnitt, Farbe, Ausrichtung etc. Zusätzlich gibt es noch Effekte wie Schatten oder Umrandung.

Schritt 4: Bild frei verschieben

Um den Text genauso wie das Bild frei verschiebbar zu gestalten, klicken Sie hier:



Nun ist der Text im Vorschaufenster mit der Maus frei verschiebbar.



Schritt 5: Sound einstellen

Über die Seite "Sound" in den Objekteigenschaften, lässt sich dem Bild optional auch noch ein Sound zuordnen bzw. kann ein Sound mit dem Sound-Assistenten aufgenommen werden. Mehr zu Sounds und deren Einstellungsmöglichkeiten finden Sie beim [Sound-Objekt](#).

5 Collage-Objekt

Das Collage-Objekt ist ähnlich wie ein Kapitel oder Parallelobjekt ein Container. Es agiert beim Abspielen allerdings als ein einziges Bild, das aus all seinen Unterobjekten, wie Bildern und Texten zusammengesetzt ist.

Das Beispiel wird in dem bereits erzeugten Kapitel weiter erklärt.

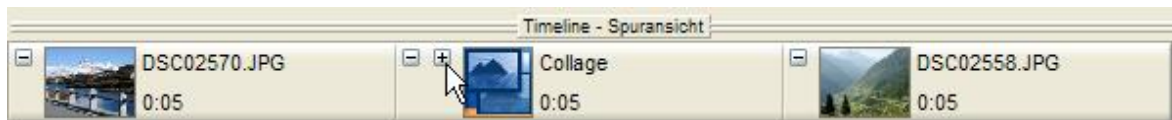
Schritt 1: Collage erstellen

Zielen Sie das Icon „Collage“ aus der Toolbox mittels Drag&Drop in die Timeline an die gewünschte Position.

Schritt 2: Bild in die Collage einfügen

Im Beispiel soll eine Collage, bestehend aus vier Bildern, erzeugt werden. Die Bilder werden genauso in eine Collage eingefügt, wie Sie sie auch in [Kapitel](#) einfügen würden.

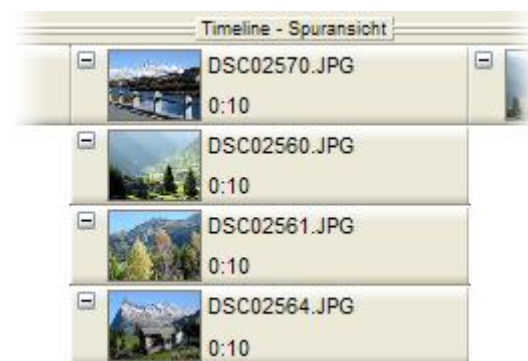
Es entsteht folgender Aufbau:



Bitte beachten Sie, dass die Collage all ihre Unterobjekte zu einem **Bild** verschmilzt. D.h. dass Sounds, Überblendungen, Animationen etc. der Unterobjekte nicht berücksichtigt werden. Wenn Sie das wünschen, ist das [Parallelobjekt](#), das richtige Werkzeug.

Schritt 3: Collage-Objekteigenschaften

Eine Collage verhält sich einzeln gesehen, wie ein "[Bild mit Effekten](#)"-Objekt. Die Überblendung sowie die Verweildauer lässt sich genau wie bei normalen [Bildern](#) einstellen. Die eingestellte Überblendung der Collage ist maßgebend. Die eingestellten Überblendungen der Bilder (Unterobjekte) in einer Collage haben keine Auswirkungen. Ebenso ist die Verweildauer der Unterobjekte irrelevant, es gilt nur die Dauer der Collage.

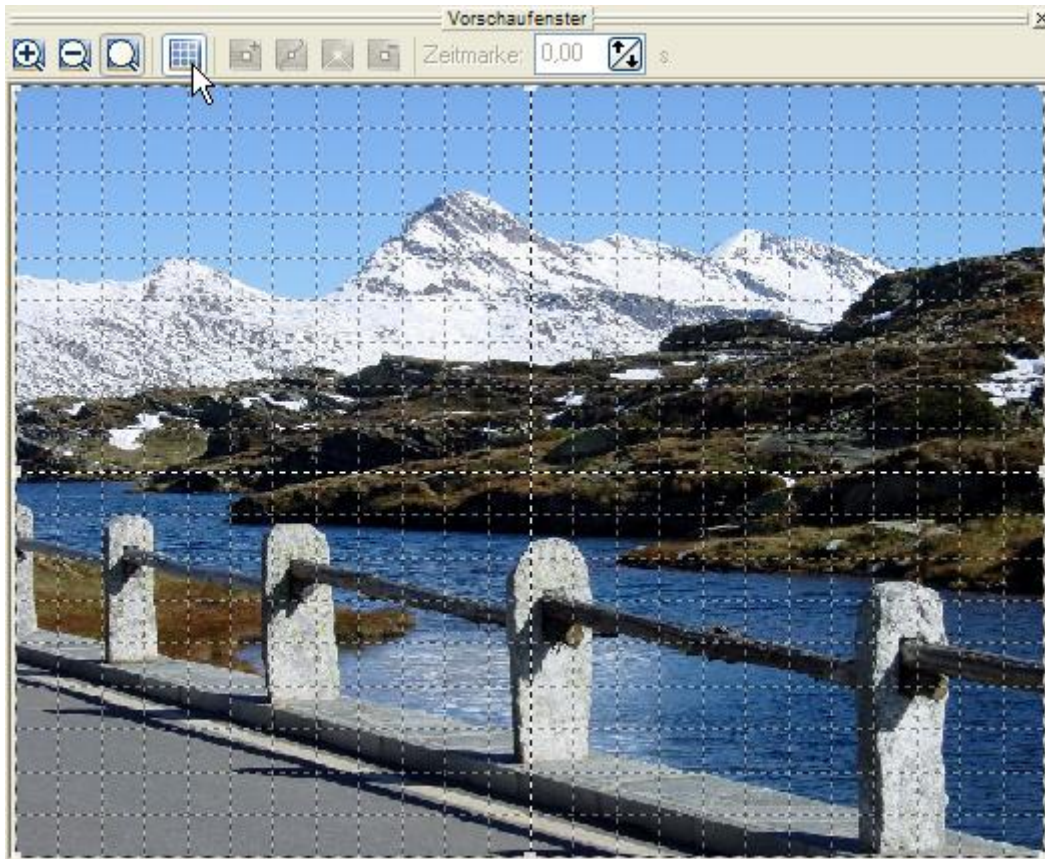


Im aufgeklappten Zustand liegen alle Objekte der Collage untereinander.

Die Verweildauer der Collage wurde auf 10 sec gesetzt. Die Unterobjekte, ursprünglich nur 5 Sekunden lang, wurden automatisch mit verlängert.


Schritt 4: Collagen-Bilder verkleinern und positionieren

Klicken Sie das erste Bild in der Collage an. Es erscheint im Vorschaufenster. Aktivieren Sie das Raster als Positionierungshilfe über das Raster-Icon.



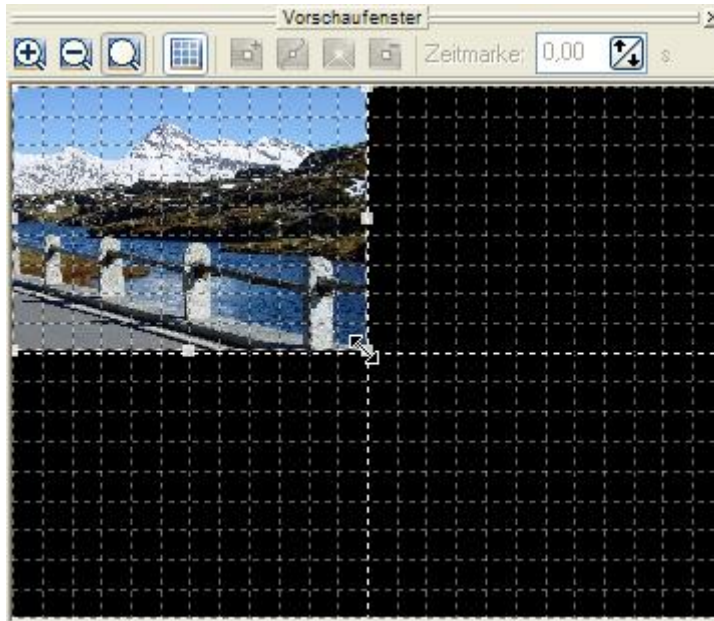
Über Programm-Einstellungen / Vorschaufenster lässt sich das Raster genauer einstellen. So lässt sich dort z.B. die Magnetstärke oder die Rastereinteilung ändern.



Ganz wichtig: Deaktivieren Sie in den Objekteigenschaften "Hintergrund füllen", indem Sie den Farbeimer-Button  so anklicken, dass er nicht mehr gedrückt ist.



So wird der unerwünschte Hintergrund, der alle andere Bilder verdecken kann, ausgeschaltet.



Danach könne Sie das Bild mit Drag&Drop an einem der Eckpunkte greifen und auf ein Viertel verkleinern.



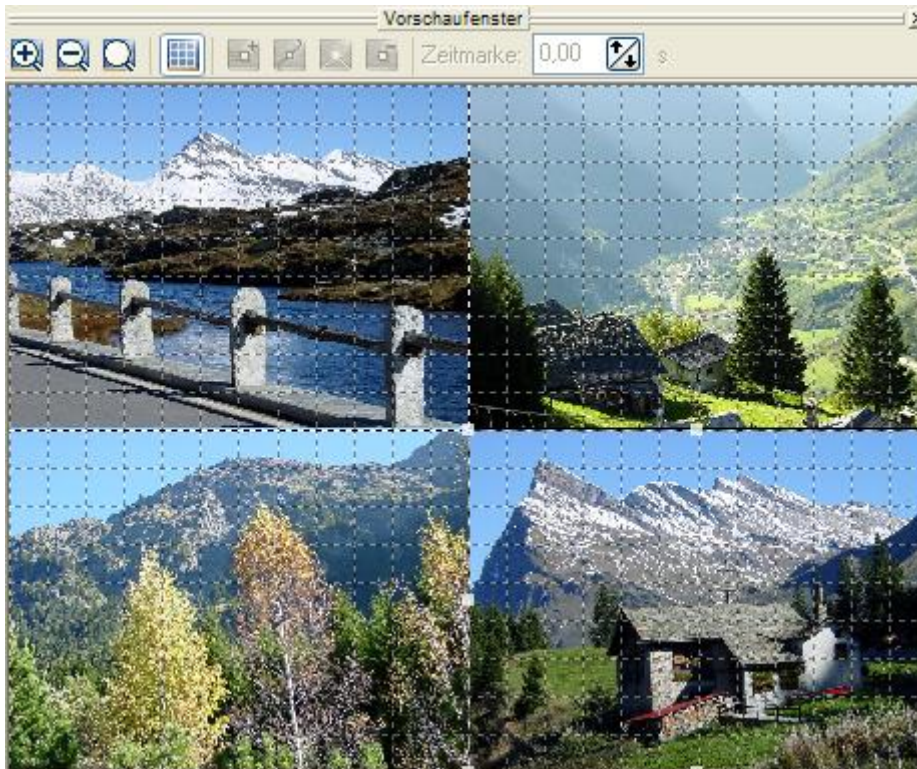
Zur besseren Positionierung kann das Vorschaufenster mit einem Klick auf das Pluszeichen schrittweise vergrößert, natürlich auch mit einem Klick auf das Minuszeichen wieder schrittweise verkleinert und mit der "Lupe" sofort wieder in die Standardgröße gebracht werden.

Danach ordnen Sie die anderen Bilder auf die gleiche Weise an.



Achtung: Nicht vergessen, den Hintergrund zu deaktivieren!

Das Ergebnis sollte dann so aussehen:



6 Text-Objekt

Das Text-Objekt bietet mehr Möglichkeiten als die Textfunktion im "[Bild, Text, Sound](#)"-Objekt. Sie können damit

- feststehenden
- animierten
- bewegten

Text erzeugen.

Das Beispiel wird in dem bereits erzeugten Kapitel weiter erklärt.

Beispiel 1: Feststehender Text mit dem Text-Objekt in einer Collage

Ziehen Sie aus der Toolbox mittels Drag&Drop das Icon „Text“ in die Timeline an die gewünschte Position in der Collage.





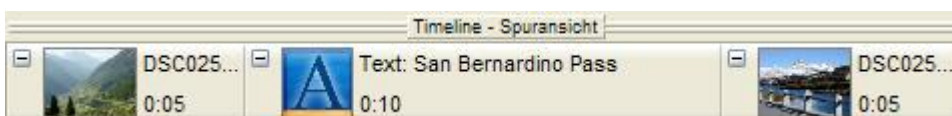
Klicken Sie das Text-Objekt in der Collage an, stellen Sie die Parameter ein und geben den Text ein.

Ergebnis im Vorschaufenster:



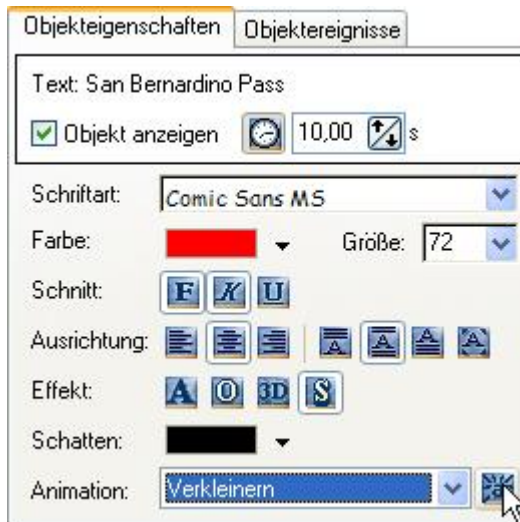
Beispiel 2: Animierter Text

Fügen Sie nach einem Bild-Objekt ein Text-Objekt ein.



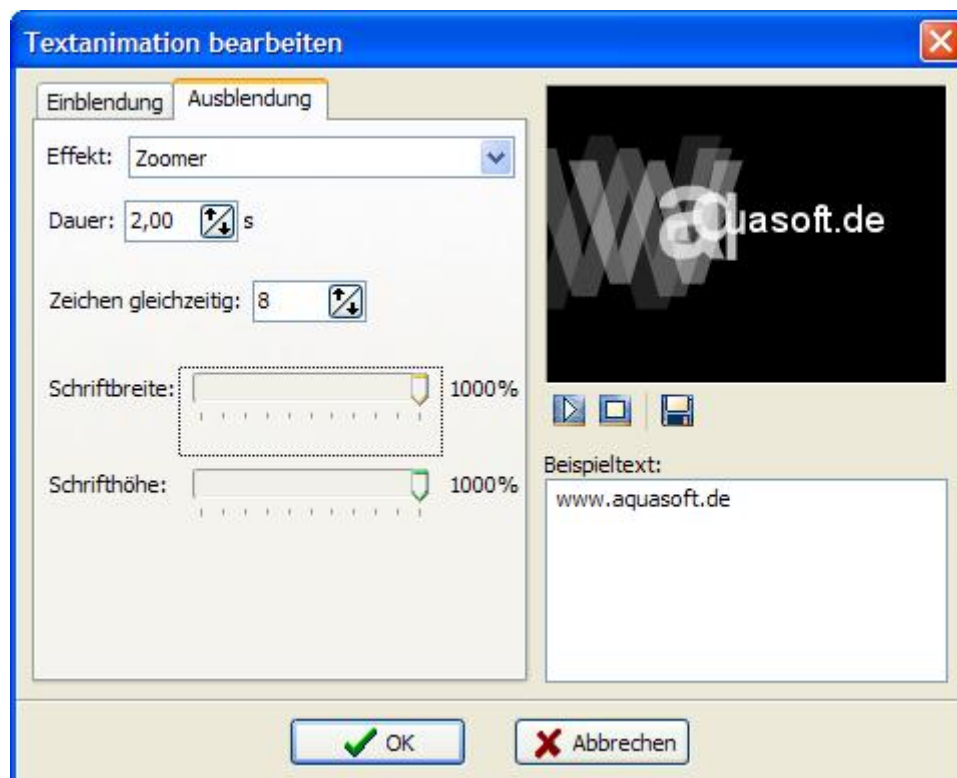


Der Text legt sich über das vorhergehende Bild. Das Bild bleibt also sichtbar.



Geben Sie nun den Text und die entsprechenden Parameter ein. Danach wählen Sie die Animation für den Text.

Ein Texteffekt besteht aus zwei Teilen, der Einblendung und der Ausblendung. Für beide Teile können Sie getrennt den gewünschten Effekt auswählen und Einstellungen vornehmen.



Ändern Sie die Parameter je nach Wunsch und Geschmack. Durch Ausprobieren könnten Sie erstaunliche Effekte zaubern!

Um sich den Effekt in der Diashow anschauen zu können, starten Sie die Diashow ganz einfach direkt beim Text-Objekt. Das Objekt muss angeklickt sein, dann klicken Sie auf "Go"



Die Dauer der Ein- bzw. Ausblendung nicht zu kurz wählen. Die Addition der Dauer beider Vorgänge sollte nicht die Gesamtdauer des Text-Objektes überschreiten.



Diese Vorgehensweise ermöglicht, dass erst das Bild aufgebaut wird und dannach der Text. Eine elegantere Möglichkeit bietet jedoch das [Parallelobjekt](#).

Beispiel 3: Bewegter Text

Der Aufbau in diesem Beispiel ist gleich dem aus Beispiel 2, jedoch mit ausgeschalteter Animation und frei platzierbarem Text.

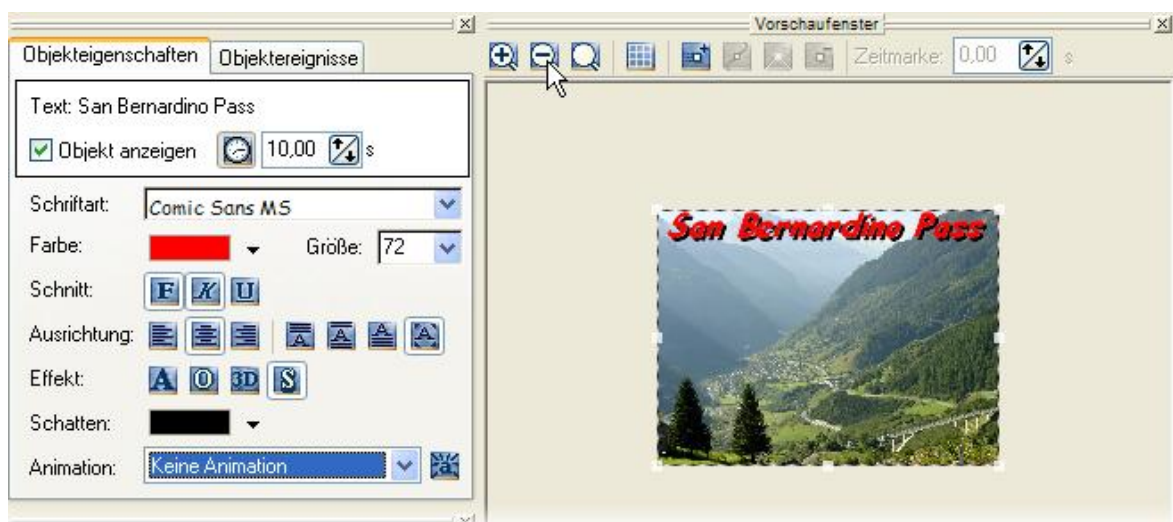
Ziel: Der Text soll von rechts in das Bild „laufen“ und dann bildmittig stehen bleiben.



Textanimationen und Bewegungspfad sind kombinierbar.

Schritt 1: Vorschaufenster verkleinern

Klicken Sie das Text-Objekt an, es erscheint im Vorschaufenster. Verkleinern Sie das Fenster über Lupe mit dem "Minus"-Symbol.



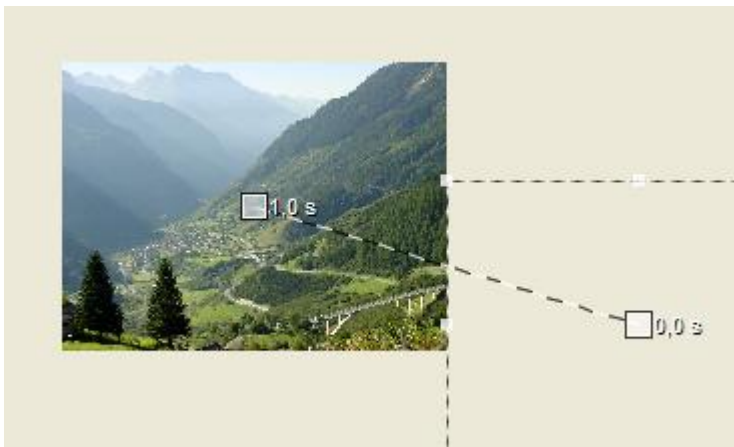
Schritt 2: Bewegungsmarken setzen und Text positionieren

Durch einen Klick auf  fügen Sie die Bewegungsmarke ein.





Beim ersten Mal, werden gleich zwei Marken eingefügt. Die erste bei 0 Sekunden (im Folgenden Bewegungsmarke 0) und die zweite bei 1 Sekunde (im Folgenden Bewegungsmarke 1). Die Bewegungsmarke 0 gibt grundsätzlich den Startpunkt an. Wird sie verschoben, verschiebt sich auch das Objekt im Vorschauenfenster, umgekehrt verschiebt sich diese Marke auch, wenn das Objekt verschoben wird.



Verschieben Sie jetzt den Text im Vorschauenfenster mit der Maus an die gewünschte Startposition.

Ziehen Sie die Bewegungsmarke 1 mit der Maus waagrecht zur Bewegungsmarke 0. Achten Sie darauf, dass kein Pixelversatz entsteht, ansonsten läuft der Text nach oben oder unten.



Das Raster im Vorschauenfenster hilft Ihnen beim Positionieren von Bewegungsmarken, die genau horizontal oder vertikal nebeneinander angeordnet werden sollen.



Bewegungsmarke 0 stellt nun die Startposition, Bewegungsmarke 1 die Endposition des Text-Objektes dar.

Erhöhen Sie nun die Zeitmarke für Bewegungsmarke 1 auf z.B. 8 Sekunden. Damit wird der Text insgesamt 8 Sekunden benötigen, um von Bewegungsmarke 0 nach 1 zu "fliegen".



Je länger die Bewegungszeit von Bewegungsmarke 0 zu Bewegungsmarke 1 ist, desto ruckelfreier ist die spätere Bewegung. Beachten Sie hier, dass die Text-Objekt-Verweildauer länger sein muss als die Bewegungsdauer.

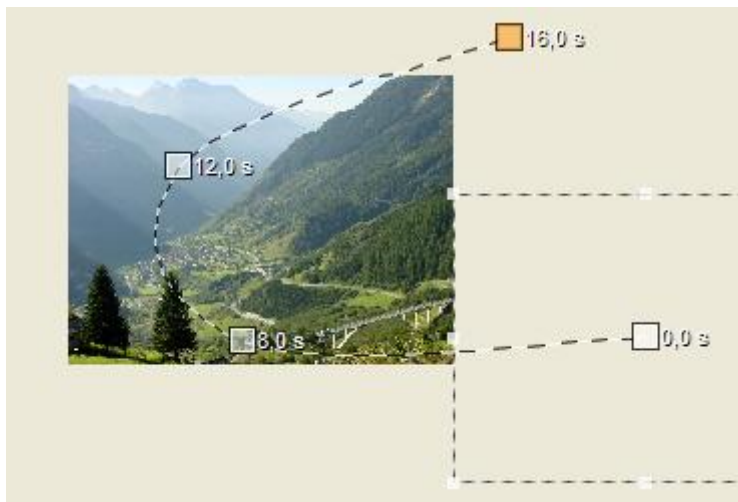
Schritt 3: Bewegung testen



Klicken Sie auf das Bild vor dem Text-Objekt und starten Sie die Diashow mit "Go".

Weitere Möglichkeiten

Es lassen sich beliebig viele Bewegungsmarken setzen.



Eine Bewegungsmarke kann mit der Maus jederzeit verschoben werden. Lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.

7 Bild mit Effekten-Objekt

Das "Bild mit Effekten"-Objekt ist auf ein einziges Bild beschränkt. Dieses lässt sich wie das [Text-Objekt](#) mit Bewegungspfaden versehen und zusätzlich mit [animierter Transparenz](#) ausstatten.

Schritt 1: "Bild mit Effekten" hinzufügen

Ziehen Sie aus der Toolbox mittels Drag&Drop das Icon „Bild mit Effekten“ in die Timeline. Das ausgewählte Bild erscheint in der Timeline.

Schritt 2: Bild-Parameter einstellen

Hier gelten alle bereits beschriebenen Einstellungen für [Bilder](#).

Schritt 3: Bild-Bewegungsmarken setzen

Die Vorgehensweise zwischen „[Bewegter Text](#)“ oder „Bewegtes Bild“ unterscheidet sich nicht.

8 Parallelobjekt

Ein Parallelobjekt ist ein sogenanntes Container-Objekt. In diesen Container kann man weitere Objekte, wie z.B. [Bilder](#), weitere Parallelobjekte, [Kapitel](#), [Texte](#), [Collagen](#) usw. mittels Drag&Drop ziehen. Diese Objekte können dann parallel, aber auch nacheinander angeordnet werden

Schritt 1: Einfügen eines Parallelobjekts

Ziehen Sie aus der Toolbox mittels Drag&Drop das Icon „Parallelobjekt“ in die Timeline.

Schritt 2: Parallelobjekt-Name

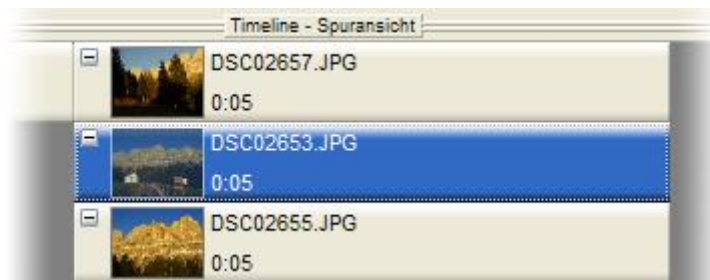
Klicken Sie das Parallelobjekt an, und vergeben Sie in den Objekteigenschaften einen passenden Namen.



Da ein Parallel-Objekt meist einen komplexen Vorgang abarbeitet, kann dessen Benennung sehr zur Übersichtlichkeit der Diashow beitragen. Gerade bei größeren Shows werden Sie feststellen, dass Sie von der Benennung profitieren werden.

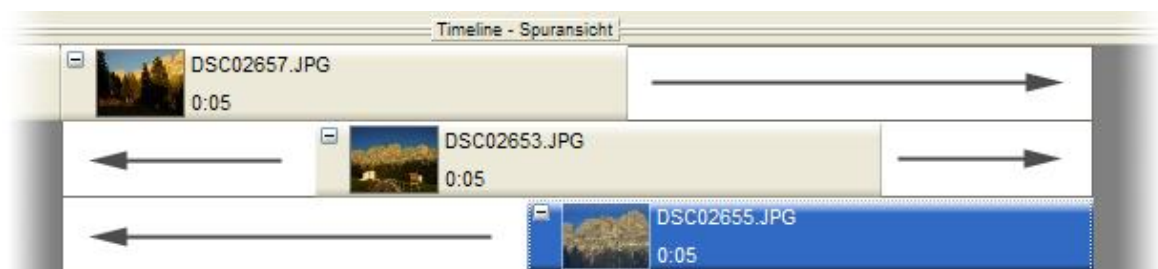
Schritt 3: Bild-Zuordnung

Wie bei anderen Container-Objekten (siehe [Kapitel](#)) auch, lassen sich beim Parallelobjekt die Bilder per Drag&Drop oder per Klick auf das Pluszeichen einfügen.



In diesem Beispiel befinden sich nun 3 Bilder im Parallelobjekt.

Mit der Maus können nun die Bilder in ihren eigenen Spuren verschoben werden.



Jedem Bild können entsprechende Parameter, wie z.B. Überblendung, Verweildauer usw. zugewiesen werden.

Einige Beispiele des Parallelobjektes

Es gibt nun unzählige Möglichkeiten mit dem Parallelobjekt zu arbeiten. Auch hier ist wieder die Kreativität und die Fantasie des Einzelnen gefragt.

Beispiel 1: Parallelobjekt mit Text-Objekt



Hier ist parallel zum 1. Bild ein Text-Objekt eingefügt worden und zwar so, dass das Bild einen zeitlichen Vor- bzw. Nachlauf zum Text hat.

Der Text kann nun feststehend sein oder animiert und bewegt gestaltet werden.



Das Einfügen neuer Objekte erfolgt folgendermaßen:

Objekt aus der Toolbox in das Parallelobjekt ziehen und so positionieren, dass unterhalb des übergeordneten Objektes ein roter Strich erscheint, danach die Maustaste loslassen.



Das Parallelobjekt eignet sich hervorragend, um bestimmte Abschnitte einer Diashow besonders zu vertonen, z.B. ein Vogelzwitschern etc. Mehr dazu siehe [Sound-Objekt](#).



Sie finden konkrete Beispiele, die starken Gebrauch vom Parallelobjekt machen, zum Download auf unserer Homepage: www.diashow.aquasoft.de

9 Eigene Objekte



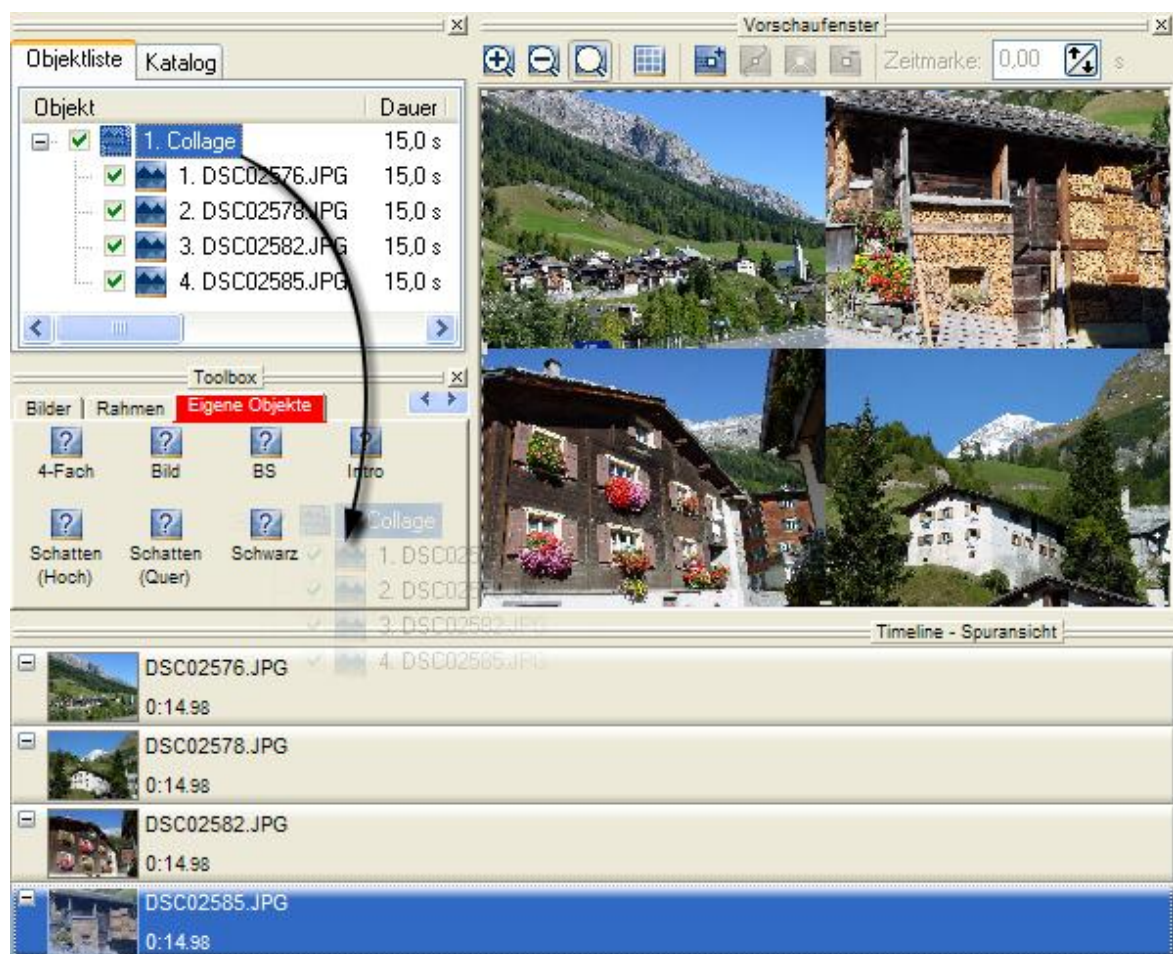
In der Toolbox gibt es einen Bereich für „Eigene Objekte“. Hierin kann man benutzerdefinierte Objekte abspeichern, um Sie später wiederzuverwenden.



Diese eigenen Objekte werden im Verzeichnis: "C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\AquaSoft\Diashow\Presets\Toolbox" abgespeichert. Sie werden bei einem Programm-Update nicht überschrieben und stehen immer zur Verfügung.

Beispiel: Collage mit vier Bildern

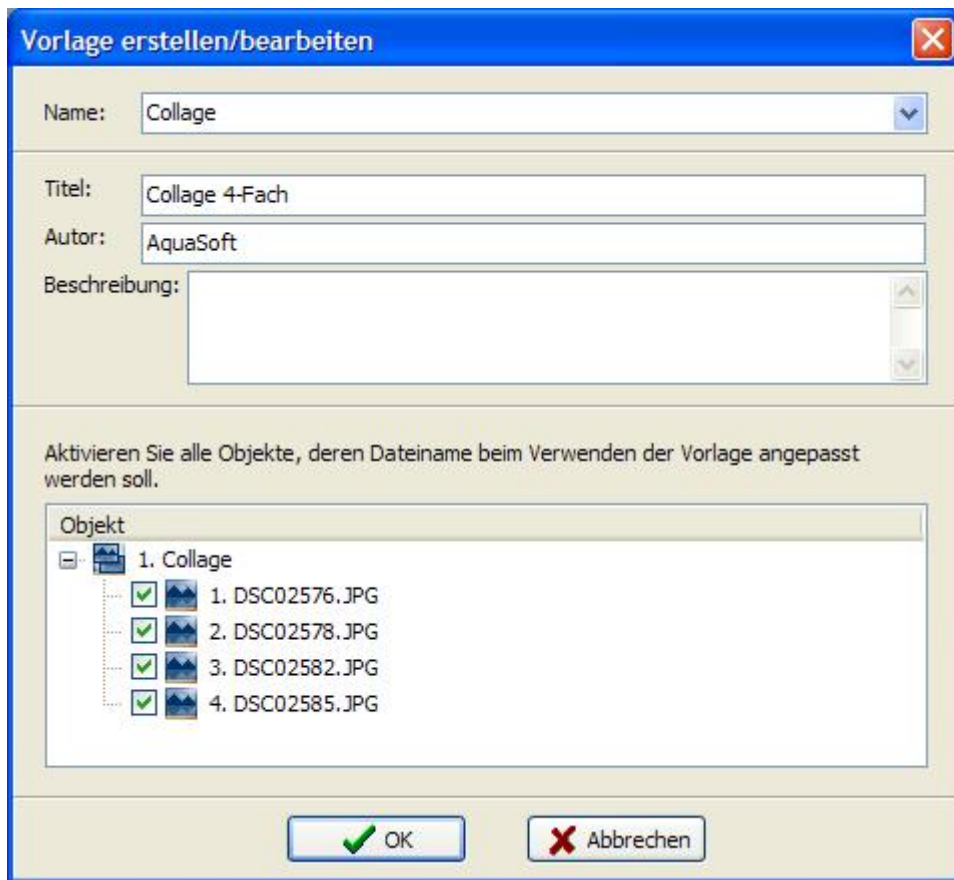
Schritt 1: Collage erstellen



Schritt 2: Collage in „Eigene Objekte speichern“

Ziehen Sie die geschlossene Collage per Drag&Drop von der Timeline oder Objektliste in „Eigene

Objekte".
Es erscheint folgendes Fenster:



Tragen hier einen Namen und bei Bedarf auf Titel, Autor und Beschreibung ein. Der Name ist der Dateiname, unter dem die Vorlage abgespeichert wird. Nach dem Namen wird die Toolbox auch sortiert.

Die Häkchen legen fest, welche Dateinamen bei Anwendung der Vorlage gegen einen neuen ausgetauscht werden. Soll sich die Vorlage also an neue Bilder anpassen, müssen die Häkchen gesetzt sein.



Nach dem Speichern erscheint nun das Icon in der Toolbox auf der Seite "Eigene Objekte".

Um die Vorlage zu ändern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Vorlage und wählen "Vorlage bearbeiten". Um die Objekte zu bearbeiten, wenden Sie die Vorlage einfach an, ziehen sie danach erneut in die Toolbox und wählen den alten Namen aus. Beim Klick auf OK, müssen Sie das Überschreiben der Vorlage noch einmal bestätigen.

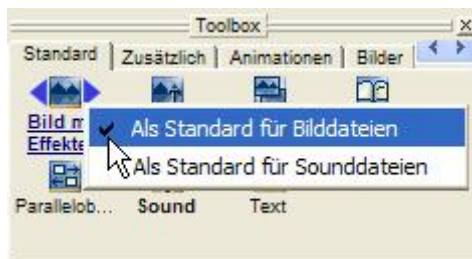


Bei Anwendung der Vorlage werden alle Dateinamen gegen einen einzigen ausgetauscht. Im Beispiel wären dann also 4 gleiche Bilder sichtbar. Sie können die Bilder über die Objekteigenschaften aber einfach austauschen.

Weitere Einsatzmöglichkeiten

- **Vorgaben ändern, z.B. im Bild/Text/Sound-Objekt:**
Hier kann man Parameter für Text, Verweildauer, Überblendungen, Hintergründe usw. vordefinieren. Das benutzerdefinierte Objekt verhält sich genauso wie das Standard-Objekt, nur dass die Voreinstellungen Ihren Wünschen entsprechen.
- **Eigenes Intro:**
Man kann ganze Strukturen als benutzerdefinierte Objekte abspeichern, z.B. ein eigenes Intro, das man zum Anfang jeder Show zeigen will, sozusagen als Markenzeichen. Markieren Sie beliebige viele Objekte und ziehen Sie sie in die Toolbox, es wird eine kompakte Vorlage daraus.

Es gibt noch unzählige weitere Einsatzmöglichkeiten. Hier ist wieder die Kreativität und die Fantasie gefragt! Für weitere Beispiele schauen Sie sich z.B. die Rahmen-Vorlagen aus der Toolbox an.



Mit der rechten Maustaste lassen sich beliebige vorgegebene Objekte, aber auch Ihre Vorlagen als Standard für Bild- bzw. Sounddateien definieren.

Es werden alle neu zugefügten Bilder bzw. Sounds mit diesem Objekt-Typ in die Diashow eingefügt.

Es gibt natürlich immer nur einen Standard für Bilddateien.



Hat man ein eigenes Objekt mit eigenen Parametern erzeugt, kann man dieses ebenfalls als Standard definieren. Alle Bilder werden dann nach dem eigenen Geschmack eingefügt.

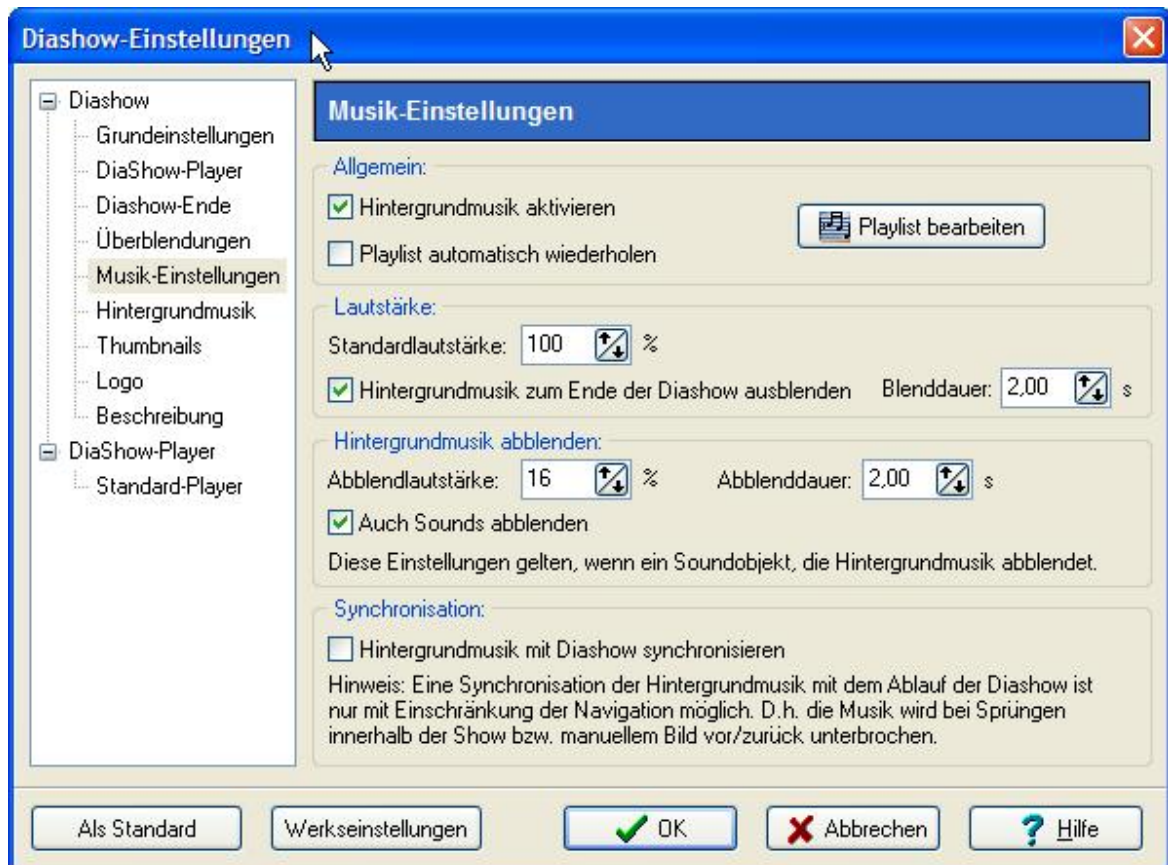
10 Sound-Objekt

Mit diesem Objekt kann man einem oder mehreren Bildern in einem Parallelobjekt oder innerhalb einer Collage eine Sounddatei zuordnen.

Ein einzelnes Sound-Objekt ist zwar möglich, aber nur zusammen mit einem Bildern macht die Anwendung Sinn. Daher wird das Sound-Objekt oft innerhalb eines Parallelobjekts verwendet.

Schritt 1: Musik-Einstellungen

Öffnen Sie die Musik-Einstellungen über Optionen / Diashow-Einstellungen



Mit „OK“ werden diese Einstellungen nur für diese Diashow gespeichert. Mit „Als Standard“ gelten diese Einstellungen für alle neu angelegten weiteren Diashows.

Schritt 2: Sound-Objekt hinzufügen

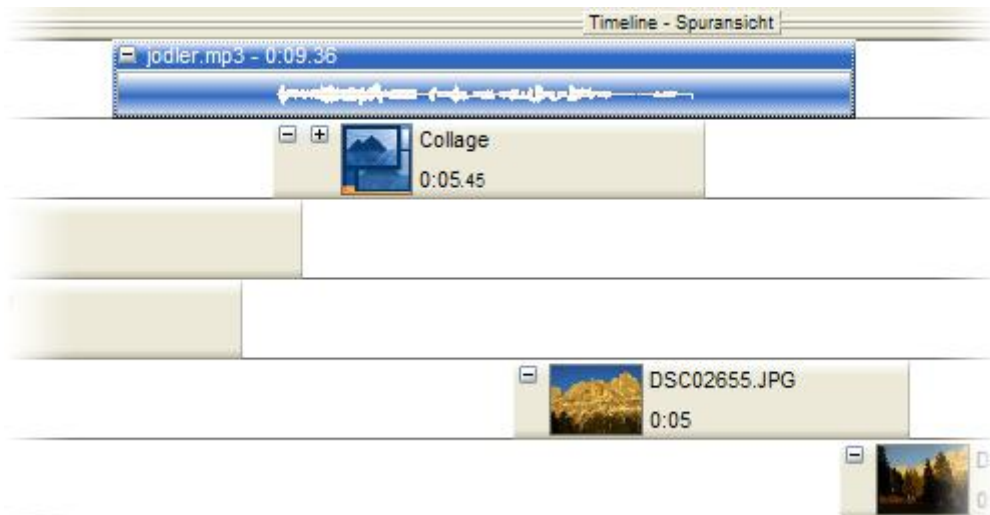
Ziehen Sie aus der Toolbox mittels Drag&Drop das Icon „Sound“ in die Timeline an die gewünschte Position im [Parallelobjekt](#).



Der Sound wird zunächst in der gesamten Länge, so wie abgespeichert, eingefügt. Die tonlose Vor- und Nachlaufzeit ist die in der Musik-Grundeinstellung definierte Abblenddauer für die Hintergrundmusik. In diesem Fall 2 s vor bzw. nach dem Sound.

Der Sound ist ein passender alpenländlicher Jodler und soll der Collage zugeordnet werden.

Schritt 2: Sound-Objekt-positionieren




Positionieren Sie den Sound mit der Maus über der Collage. Welche Spur Sie verwenden ist für das Abspielen egal.





Die Hints in der Timeline zeigen den Dateinamen und Gesamtdauer des Objekts, über dem sich der Mauscursor befindet.

Schritt 3: Sound-Objekt

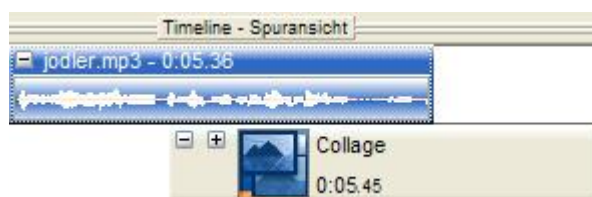


Mit  kann man den Sound abspielen.

Mit  kann man über Mikrofon Sprache aufnehmen.

☐  **Hintergrundmusik abblenden** Für das Beispiel deaktivieren Sie diese Einstellung, da keine Hintergrundmusik verwendet wird.

Auswirkung:

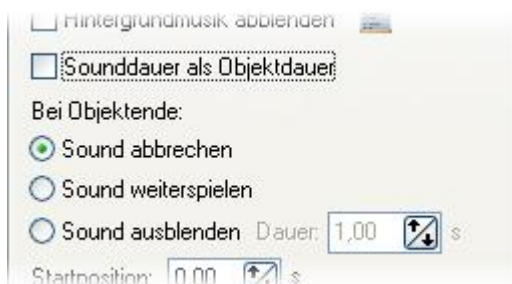


Die Vor- und Nachlaufzeit von jeweils 2 s zum Abblenden der Hintergrundmusik sind verschwunden.

☒ Sounddauer als Objektdauer

Diese Option gibt an, dass die Gesamtlänge des Sounds angezeigt und abgespielt wird.

Wird diese Einstellung deaktiviert, wird das Sound-Objekt auf die eingestellte Standard-Verweildauer gekürzt. Sie können nun die Dauer wie bei allen anderen Objekten einstellen. Zusätzlich gibt es nun folgende Optionen:



Sound abbrechen: Bsp.: Verweildauer des Sound-Objekts = 6 s. Tatsächliche Länge jedoch 10 s. Der Sound bricht nach 6 s ab.

Sound weiterspielen: Bsp.: Sound spielt 10 sec, obwohl die Verweildauer = 6 s ist.

Sound ausblenden: Bsp.: Zeitangabe wie lange der Sound abgeblendet wird.



Wenn der Sound nicht von Anfang an gespielt werden soll, können Sie hier die Startposition festlegen.

Im Beispiel wird die Objektdauer als Sounddauer aktiviert, da es sich um einen kurzen Jodler handelt, der auch nur 5 Sekunden dauert.

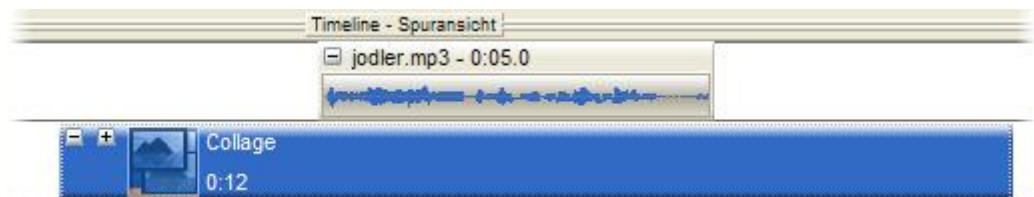
Falls der Sound länger als das Bild ist, kann die Verweildauer des Bildes erhöht werden.



Beispiel: Die Überblendung der Collage ist auf Alphablending 3 s eingestellt. Der Jodler soll aber erst ertönen, wenn die Collage ganz aufgebaut ist, so nach 4 s ab Collagen-Aufbau. Der Jodler ist 5 s lang. Danach soll das Bild noch etwas stehen bleiben.

Berechnung: 4 s Collagenaufbau + 5 s Jodler + 3 s „Nachlachzeit“ = 12 s Verweildauer für die Collage.

Dies wäre dann der Aufbau:



Mit einem Doppelklick kann man den Sound auch abspielen.



In der Timeline lässt sich mit der Maus der Lautstärkeverlauf festlegen, z.B. die Ein- und Ausblendung. Diese orange Linie wird auch als Gummiband bezeichnet. Sie sehen warum, wenn Sie mit der Maus die Punkte verschieben. Versehentlich gesetzte Punkte werden mit einem Klick der rechten Maustaste gelöscht.

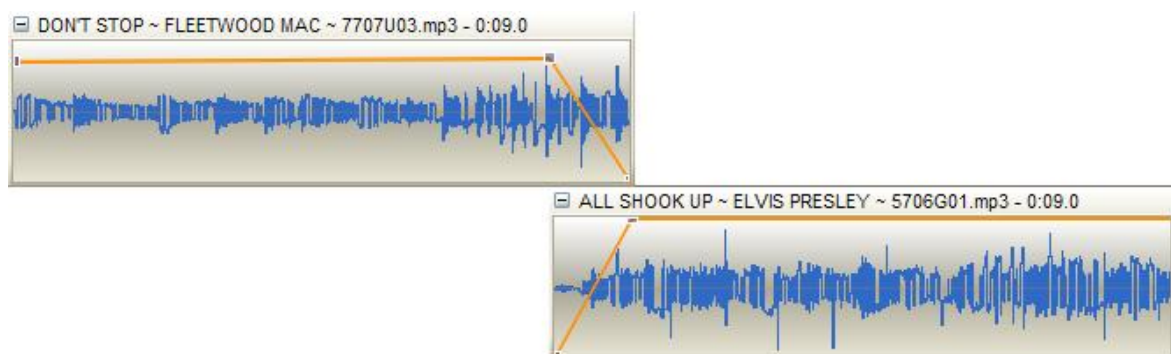


Über Optionen / Programm-Einstellungen kann man die Höhe der Objekte in der Timeline beeinflusst werden. Wenn Sie mit der Lautstärkegummiband arbeiten, ist eine Größe von 80-100 sinnvoll.

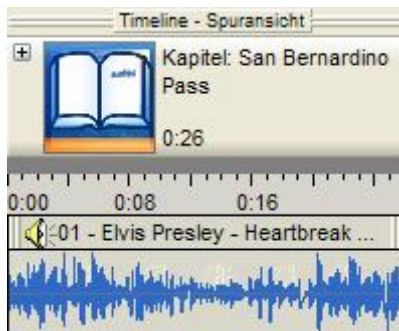


Beispiel: Crossfading (Überblenden) zweier Sounds innerhalb eines Parallelobjekts

Über das Lautstärkegummiband lassen sich Sounds bequem an bestimmten Stellen ein- bzw. ausblenden. Sie können so auch inmitten eines Sounds, die Lautstärke absenken oder anheben.



11 Hintergrundmusik



Im Gegensatz zu den **Sound-Objekten** hat die Hintergrundmusik eine eigene Spur am unteren Rand der Timeline.

Die Hintergrundmusik-Spur besteht aus einem Text-Balken, der den Dateinamen und die Dauer in Min:Sekunden anzeigt.



Wird eine Hintergrundmusik hinzugefügt und es befinden sich noch keine Bilder/Objekte in der Diashow, so wird die Musik nicht dargestellt. Es wird nur soviel von der Musik angezeigt, wie auch die Diashow lang ist:

Diashow = 1:02 min

Hintergrundmusik = 3:33 min

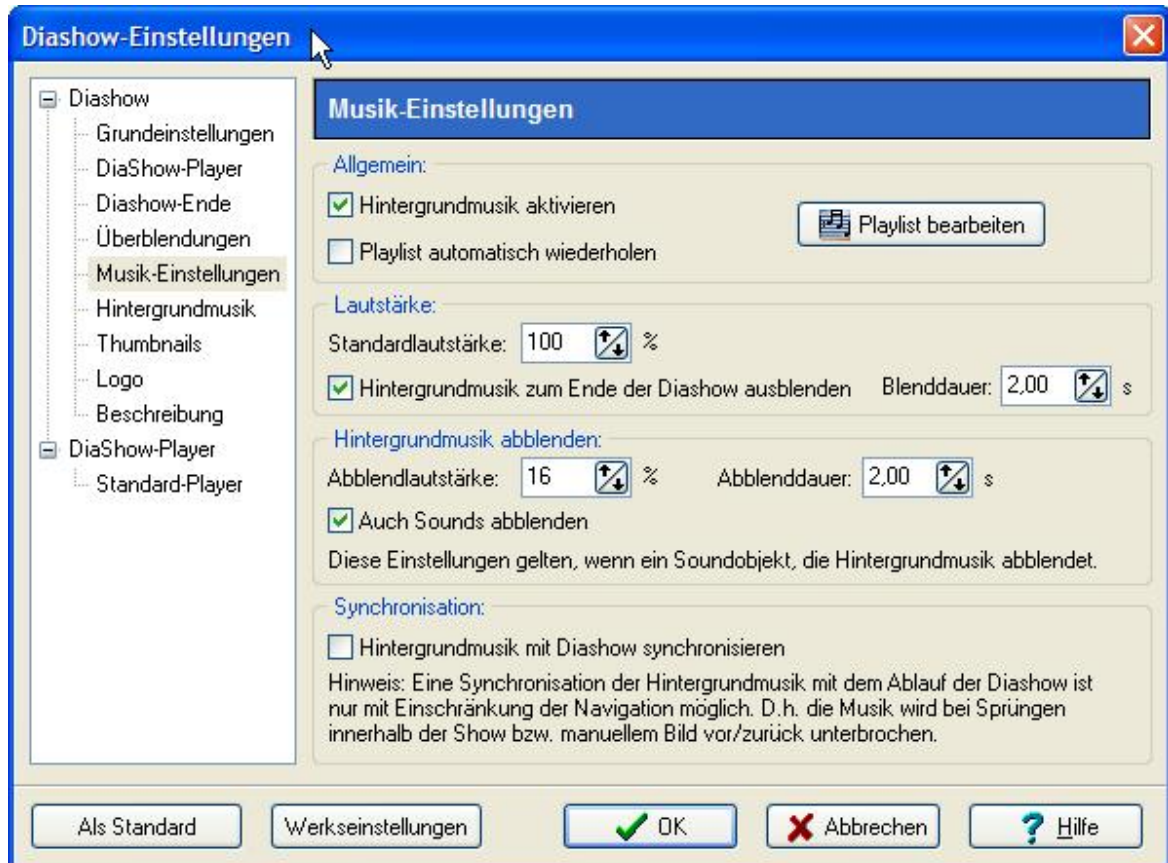
Es werden nur die 1:02 min der Diashow-Länge angezeigt.

Werden nun weitere Objekte in das Kapitel oder nachfolgend eingefügt, so wächst der Balken der Hintergrundmusik automatisch bis zu seinem Ende mit.



Das Kapitel wurde auf eine Dauer von 3:11 min erweitert. Die Hintergrundmusik endet bei 2:08 min.

Schritt 1: Hintergrundmusik-Grundeinstellungen



Bereich Allgemein:

„Hintergrundmusik aktivieren“ aktivieren

Bereich Lautstärke

„Standardlautstärke“ einstellen. Sie Sollte bei 100% bleiben. Man kann später noch die Lautstärke in der Hintergrundmusik-Spur ändern.

„Hintergrundmusik am Ende der Diashow ausblenden“ und „Blendauer“ einstellen

Bereich Hintergrundmusik abblenden:

Wird ein Sound parallel zur Hintergrundmusik eingespielt, kann man hier die Musik auf eine zu bestimmende Lautstärke abblenden. Die Dauer der Ein- und Abblendung ebenfalls.



Ist bei einem **Sound-Objekt** "Hintergrundmusik abblenden" eingestellt, wird hier angegebene Zeit zu seiner angezeigten Verweildauer hinzuaddiert.

„Auch Sounds abblenden“ aktivieren

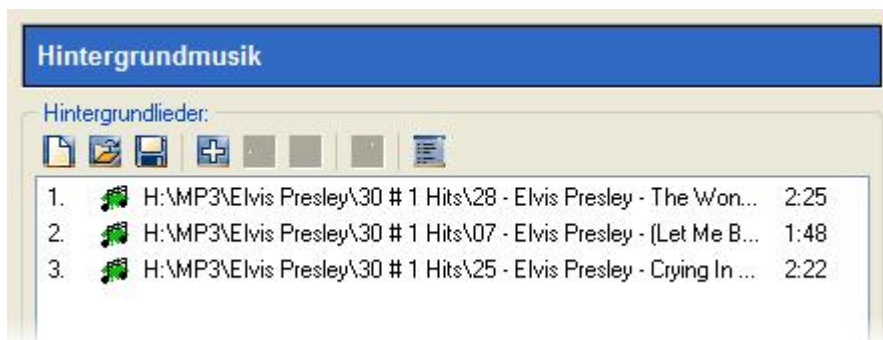
Mit „OK“ werden diese Einstellungen nur für diese Diashow gespeichert. Mit „Als Standard“ gelten diese Einstellungen für alle neu angelegten weiteren Diashows.

Schritt 2: Hintergrundmusik-Playlist



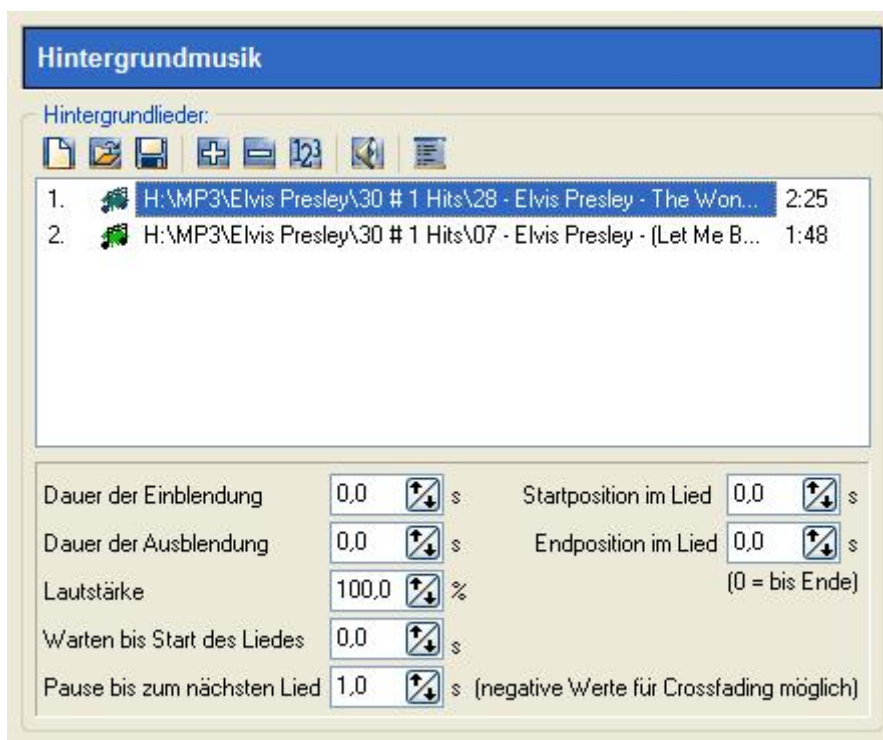
Welche Musik ertönen soll, legen Sie ebenfalls in den Diashow-Einstellungen fest. Klicken Sie dazu auf die Seite "Hintergrundmusik".

Über das '+'-Symbol öffnen sich ein Dateiauswahldialog, wo Sie ein oder mehrere Lieder (meist im MP3-Format) auswählen und in die Playlist übernehmen können.



Die ausgewählten Dateien erscheinen nun in der Playlist.

Mit Drag&Drop kann man nun die Reihenfolge der einzelnen Dateien ändern.



Für jedes Lied lassen sich nun Einstellungen vornehmen. Klicken Sie dazu das entsprechende Lied an, und die Eingabefelder werden eingabebereit.



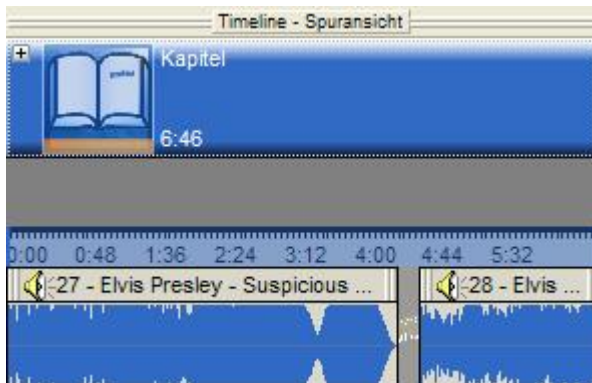
Alle hier befindlichen Eingaben sind auch direkt in der Timeline mit der Maus zu bearbeiten. Deshalb wird dies auch nur an Beispielen in der Timeline beschrieben. Alle Änderungen mit der Maus in der Timeline werden jedoch zahlenmäßig in dem obigen Parameterblatt nachvollzogen.

Die direkte Eingabe der Werte kann jedoch sinnvoll sein, wenn Sie z.B. mehrere Lieder nicht in ihrer vollen Länge abspielen möchten.

Schritt 2: Hintergrundmusik in der Timeline bearbeiten



In der Timeline befindet sich nun ein Kapitel mit Objekten mit einer Gesamtlänge von 2 Minuten. Die Musik hat jedoch eine Länge von 4:31 min.



Würde man nun das Kapitel mit weiteren Objekten füllen, so würde die Hintergrundmusik automatisch bis 4:31 min weiter „mitgehen“, danach beginnt die 2. Musik-Datei.



Erhöhen Sie die Größe der Timeline, damit wird auch die Musikspur höher.



Bearbeiten der Hintergrundmusik in der Timeline

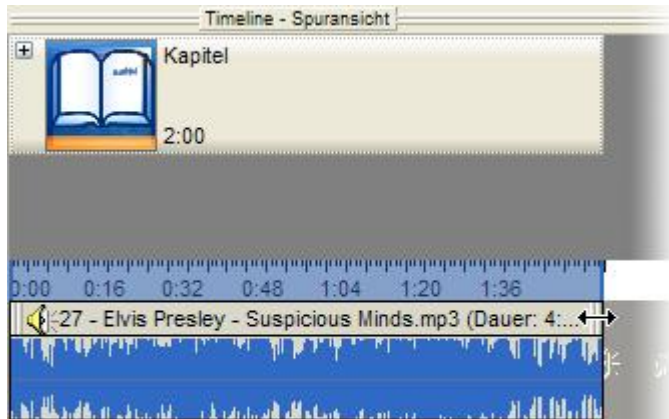
Im Beispiel soll das Kapitel bei 2:00 enden, ein neues Kapitel beginnen und mit diesem eine neue Hintergrundmusik.

Möglichkeit 1: Über die Diashow-Einstellungen in der Playlist setzen Sie den Parameter „Endposition im Lied“ auf 120 s.

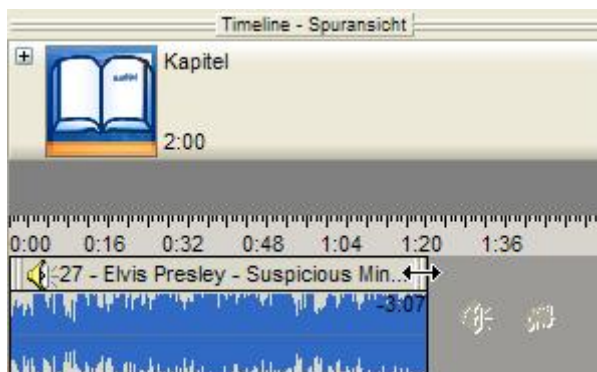
Möglichkeit 2: Sie können mit der Maus direkt in der Timeline am Ende der Musik "anfassen" und sie nach links ziehen und damit verkürzen.

Zunächst ändert sich die Balkenlänge nicht, jedoch die Zeitangaben im Hintergrundmusik-Textbalken.

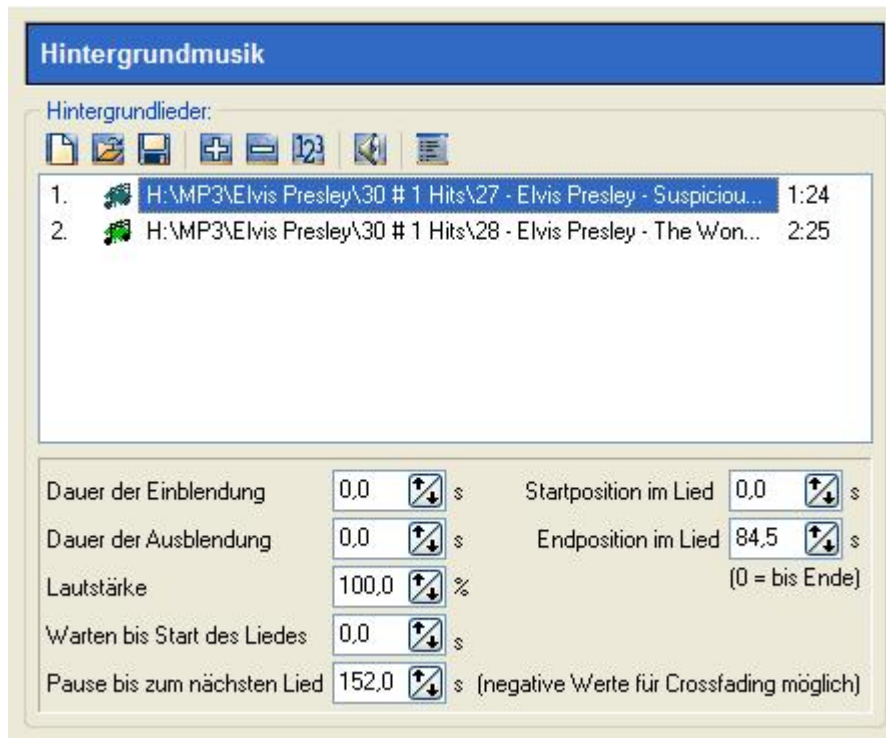
Ist die Zeit 2:00 erreicht, wird auch der Hintergrundmusik-Balken kleiner.



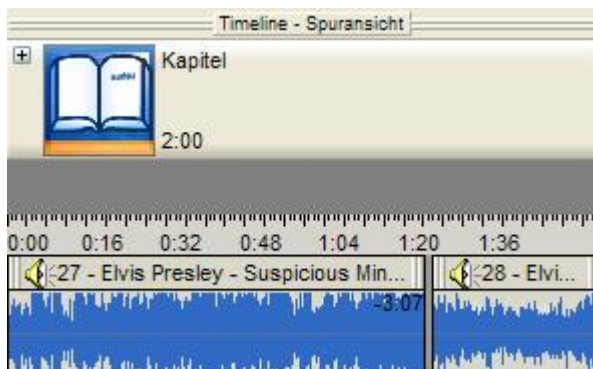
Im Beispiel soll die Musik auf 84,5 s verkürzt werden.



In der Playlist sieht das dann so aus:



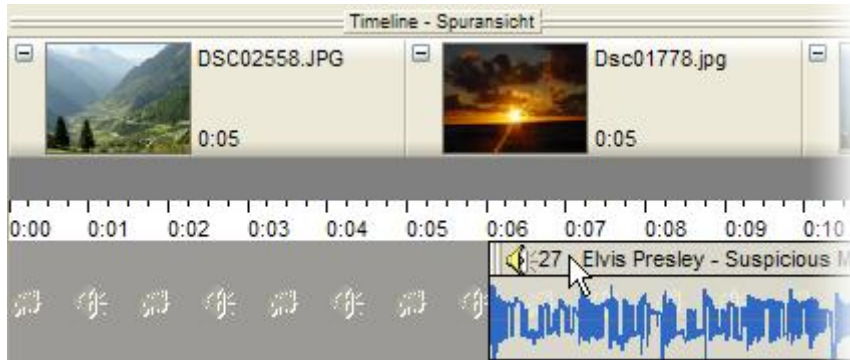
Man kann auch erkennen, dass die 2. Hintergrundmusik nicht mitgeführt wurde. Sie ist in der Timeline nicht zu sehen. Setzen Sie im Parameterblatt „Pause bis zum nächsten Lied“ auf 1 s, dann wird die 2. Hintergrundmusik nach „vorne geholt“.



Nun ist die 2. Hintergrundmusik in der Timeline sichtbar und beginnt 1 s nach Ende der 1. Hintergrundmusik.

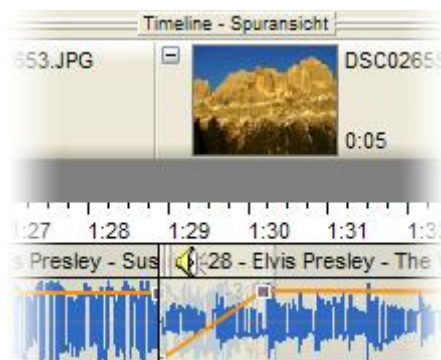
Verschieben einer Hintergrundmusik in der Timeline

Um eine Hintergrundmusik zu verschieben klicken Sie auf den Balken, mit dem Lautsprechersymbol und ziehen die Musik mit der Maus nach links bzw. rechts. Somit kann man die Startzeit der 1. Hintergrundmusik, die standardmässig auf = 0 s gesetzt wird, etwas später setzen. Diese Einstellung entspricht „Warten bis Start des Liedes“ in der Playlist.

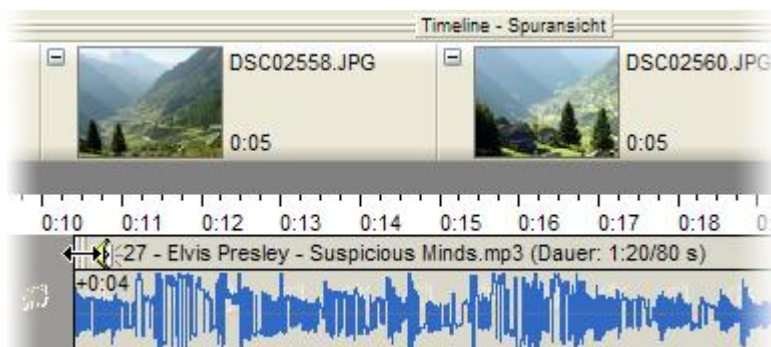


Beispiel: Die Hintergrundmusik startet erst ab der 6. Sekunde.

Durch das Verschieben der Musik werden alle folgenden Lieder mit verschoben.



Verschiebt man die 2. Hintergrundmusik nach links, schiebt sich diese über die 1. Hintergrundmusik. Es entsteht eine Überlappung, die man zum Crossfading (siehe [Sound-Objekt](#)) verwenden kann.



Die Startposition innerhalb des Liedes lässt sich ebenfalls mit der Maus am linken Rand der Musik festlegen.

12 Animierte Transparenz

Mit der „Animierte Transparenz“ kann man z.B. blinkende Texte oder Bilder erzeugen. Weiterhin lassen sich so ganz spezielle Ein- bzw. Ausblendungen von Objekten erzielen. Auch hier ist wieder die Kreativität gefragt.

Im Beispiel wird ein blinkender Text erzeugt.



Beachten Sie, dass nicht alle Objekte die animierte Transparenz unterstützen. Mit Collagen, Bild mit Effekten und Text-Objekten können Sie animierten Transparenzeffekte nutzen.

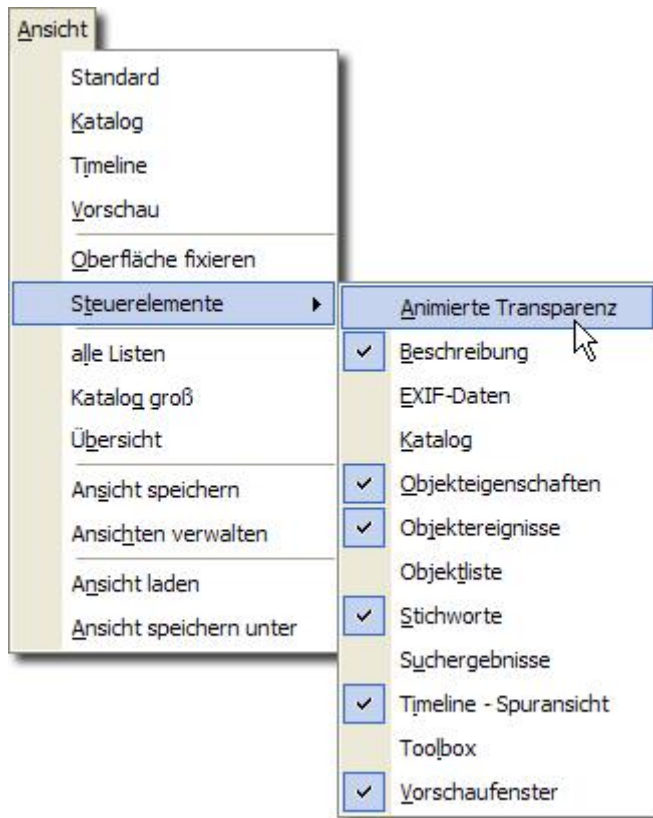
Ausgangssituation:

In einem Parallelobjekt befindet sich ein Bild und ein Text, der blinken soll.



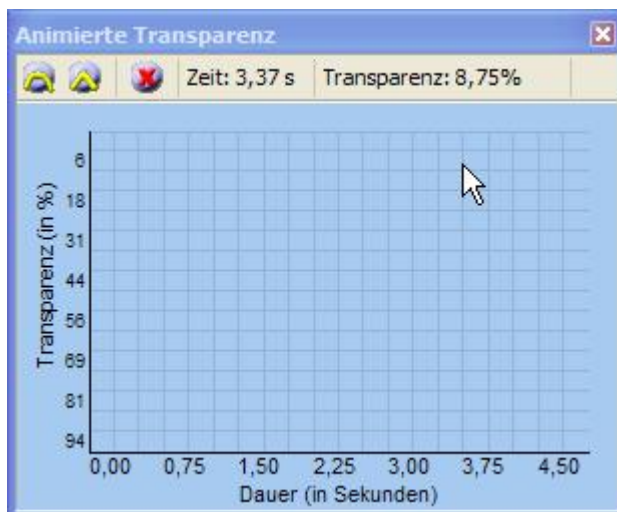
Schritt 1: Text-Objekt anklicken

Schritt 2: Öffnen Sie das Steuerelement „Animierte Transparenz“



Schritt 3:

Folgendes Fenster öffnet sich:



Die x-Achse stellt die Dauer und die y-Achse die Transparenz des Text-Objektes dar.

Ist die y-Achse = 100%, ist das Text-Objekt nicht sichtbar, bei y-Achse = 0% ist das Text-Objekt voll sichtbar.

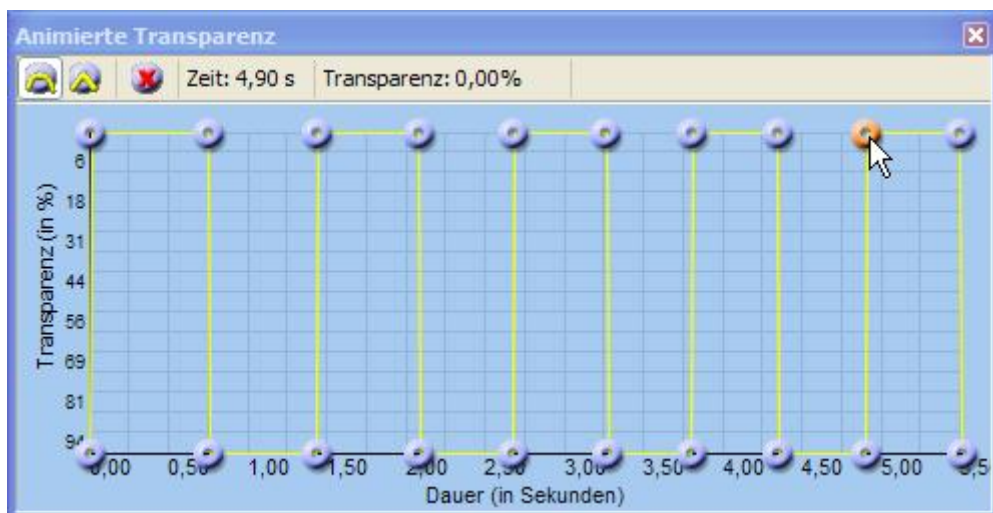
Schritt 4:

Durch Aufziehen des Fensters mit der Maus nach rechts, kann die Einteilung der Zeitskala verbessert werden.



Durch Setzen von Punkten auf der Gitterlinie mit der linken Maustaste kann man nun die Transparenz in Abhängigkeit der Zeit bestimmen.

Beispiel:



Mit der Maus können die Punkte verschoben werden.



Über die Menüleiste kann eingestellt werden, ob die Punkte weiche oder harte Ecken haben sollen. Außerdem lassen sich Punkte darüber wieder entfernen.

Mit der Animierten Transparenz lassen sich so überraschende Effekte erzeugen. Kreativität ist gefragt!

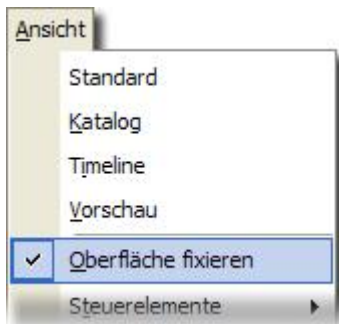
13 Benutzerdefinierte Ansichten

Standardmäßig gibt es folgende vordefinierte Ansichten:



Je nach Anforderung und persönlichem Geschmack kann nun eine dieser Ansichten ausgewählt werden.

Bei Neuaufwurf des Programms erscheint immer die zuletzt benutzte Ansicht.



Um Änderungen an der Oberfläche vornehmen zu können, darf die Oberfläche nicht fixiert sein. Schalten Sie diese Option aus. Jetzt stehen Ihnen einige neue Möglichkeiten offen.



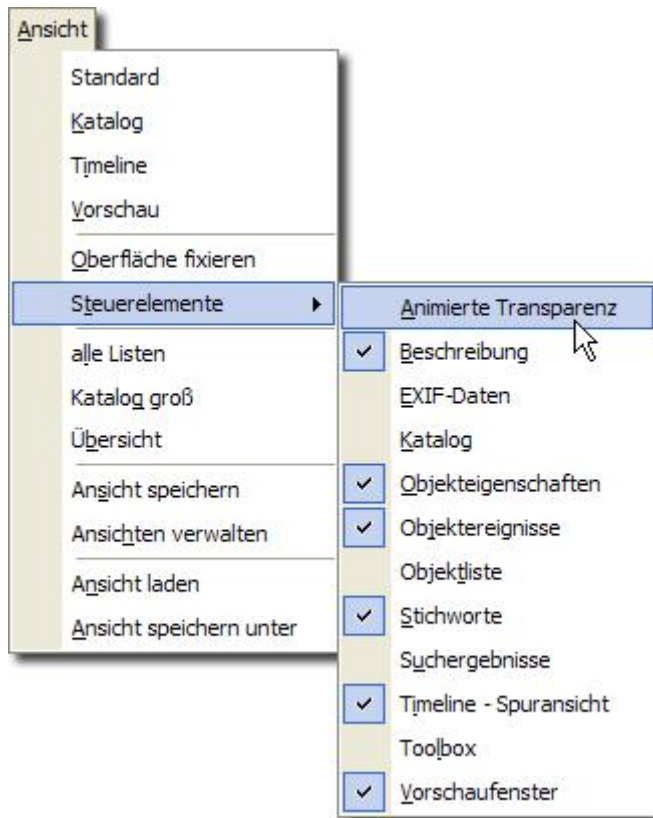
Sie können nun Steuerelemente ausschalten.

Steuerelemente lassen sich mittels Drag&Drop verschieben. Sollte das Ergebnis nicht gefallen, können Sie einfach wieder eine Standardansicht aufrufen.

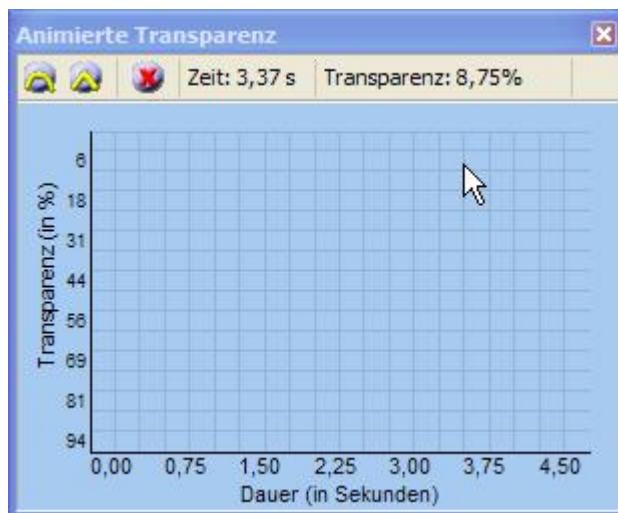
Es sind nicht in jeder Ansicht alle verfügbaren Steuerelemente sichtbar. Daher können Sie nun Elemente hinzufügen.

Beispiel: Das Steuerelement „Animierte Transparenz“ soll in das Steuerelement „Objekteigenschaften/Objekttereignisse“ integriert werden.

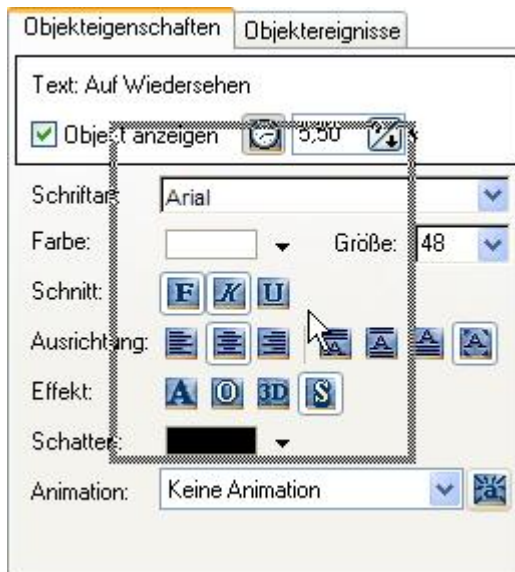
Schritt 1. Steuerelement „Animierte Transparenz“ aufrufen



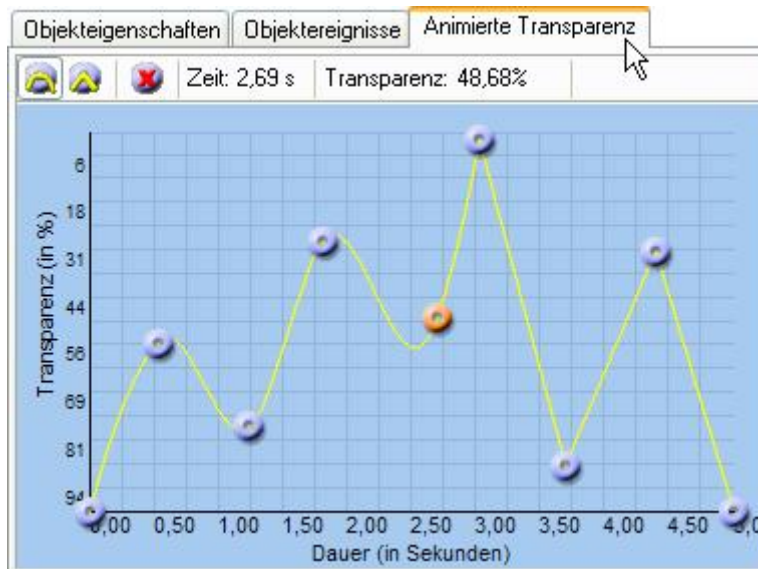
Schritt 2. Das Fenster „Animierte Transparenz“ erscheint



Schritt 3. Fenster andocken



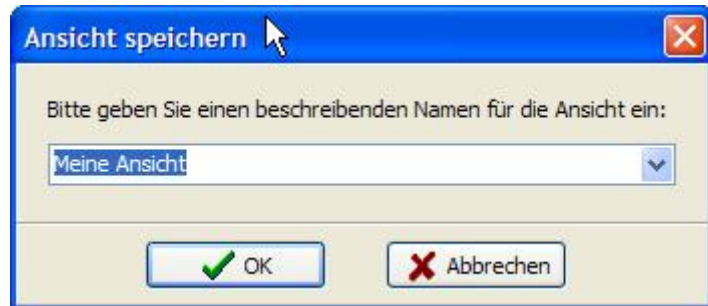
Mittels Drag&Drop können Sie nun das Fenster über die „Objekteigenschaften/Objektereignisse“ ziehen, bis in der Mitte ein Rechteck erscheint, danach Maustaste loslassen.



Das neue Steuerelement "Animierte Transparenz" ist jetzt kein eigenes Fenster mehr, sondern ist in die Oberfläche eingefügt.

Schritt 4. Ansicht abspeichern

Die Änderungen an der Oberfläche können für die weitere Nutzung abgespeichert werden. Danach stehen sie wie die Standardansichten über das Menü "Ansicht" zur Verfügung.



Die eigenen Ansichten werden im Verzeichnis: "C:\Dokumente und Einstellungen\Benutzername\Anwendungsdaten\AquaSoft\Diashow\Presets\Views" abgespeichert. Sie werden bei einem Programm-Update nicht überschrieben und stehen immer zur Verfügung.

Um nicht versehentlich die Arbeitsumgebung zu zerstören, aktivieren Sie "Oberfläche fixieren" nach den Änderungen wieder.

AquaSoft "DiaShow XP" - Hilfe

Copyright © AquaSoft ® GmbH 2003

Besuchen Sie uns im Internet:
www.aquasoft.de

